

**UNIVERSIDAD NACIONAL
DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO**
Leyes: 30220 - 30597
Facultad de Educación
Carrera Profesional de Educación Artística



**INTERPRETACIÓN DEL DIBUJO HUMORÍSTICO
Y LA LÍNEA COMO ESTIMULO**

Tesis presentada por el bachiller:

Dilmer Isaías Mormontoy Hinojosa

Para optar al Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA.**

Asesores:

Dr. Enrique Alonso León Maristany

Prof. Richard Peralta Jiménez

Cusco – PERÚ

2017

**INTERPRETACIÓN DEL DIBUJO HUMORÍSTICO
Y LA LÍNEA COMO ESTIMULO**

ÍNDICE

ÍNDICE.....	3
DEDICATORIA.....	6
RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I.....	11
PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1.1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
1.1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2. OBJETIVOS	12
1.2.1. OBJETIVO GENERAL	12
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
1.3.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	12
1.3.2. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA	13
1.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN	13
1.4.1. SEGÚN SU FINALIDAD.....	13
1.4.2. SEGÚN SU ALCANCE.....	13
1.4.3. SEGÚN SU DISEÑO	13
1.4.4. SEGÚN LA FUENTE DE DATOS	13
1.4.5. SEGÚN SU ENFOQUE	13
1.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	14
1.6. VIABILIDAD	14
1.6.1. CONSOLIDACIÓN AL CONTEXTO SOCIAL.....	14
1.6.2. CONTRIBUCIÓN AL CONTEXTO ARTÍSTICO.....	14
CAPÍTULO II	15
REFERENTES DE LA INVESTIGACIÓN	15
2.1. MARCO HISTÓRICO	15

2.1.1.	HISTORIA DEL DIBUJO HUMORÍSTICO	15
2.2.	MARCO TEÓRICO	18
2.2.1.	CONCEPTUALIZACIÓN DEL HUMOR Y EL HUMORISMO.....	18
2.2.2.	LA CARICATURA	20
2.2.3.	EL PUNTO	21
2.2.4.	LA LÍNEA	22
2.2.5.	MATERIALES	26
2.2.6.	DEL RETRATO Y LA CARICATURA	27
2.2.7.	<i>Construcción de la cabeza</i>	27
2.2.8.	CONSTRUCCIÓN DEL CUERPO	29
2.2.9.	TEORÍAS PEDAGÓGICAS.....	31
2.2.10.	ÁREAS DE ESTIMULACIÓN	32
2.2.11.	CREATIVIDAD.....	33
2.2.12.	ORIGINALIDAD	35
2.2.13.	INTELIGENCIA Y DESCUBRIMIENTO DE LA INTELIGENCIA ARTÍSTICA	35
CAPITULO III	39
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.1.	CONTEXTO GEOGRÁFICO	39
3.2.	CONTEXTO CULTURAL.....	39
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	40
3.3.1.	POBLACIÓN	40
3.3.2.	MUESTRA.....	41
3.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	41
3.5.	PROCESO DE SEGMENTACIÓN:.....	42
3.6.	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	
	CUALITATIVOS.....	63
3.6.1.	SEGUNDO NIVEL DE ANÁLISIS CUALITATIVO.....	63
3.6.2.	INTERPRETACIÓN DE ANÁLISIS DE CATEGORÍAS	65
3.6.3.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN PEDAGÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN.	66
CAPITULO IV	68
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	71

4.1.	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	71
4.1.1.	<i>Resultados de análisis semiótico – estético</i>	71
4.1.3.	RESULTADOS DE ANÁLISIS PEDAGÓGICO	73
4.1.4.	RESULTADOS DE ANÁLISIS ESTADÍSTICOS	75
	CONCLUSIONES.....	77
	RECOMENDACIONES.....	78
	REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	79
	APÉNDICES.....	80
	APÉNDICE A	80
	APÉNDICE B	81
	APÉNDICE C	88
	MEMORANDO	88
	MEMORANDO	89
	MEMORANDO.....	90

DEDICATORIA

Quiero hacer un profundo agradecimiento a mi madre y a mi padre por darme la vida, al asesor pedagógico de esta tesis Dr. Enrique Alonso León Maristany que me guío y orientó en todo momento en el trabajo, organizando y apoyando las ideas que aquí se exponen. Al profesor Richard Peralta Jiménez que igualmente me ofreció su tiempo, sus conocimientos y su apoyo incondicional.

Reitero mi profunda gratitud, pues sin sus continuos consejos y contribuciones este trabajo no habría llegado a su fin.

RESUMEN

En este trabajo se realizó una propuesta de investigación en el área de Educación Artística en educación secundaria como base teórica el *Dibujo Humorístico*.

Esta investigación tiene como finalidad encontrar muchas posibilidades y herramientas fundamentales para lograr el desarrollo integral de los estudiantes. Este trabajo presenta una propuesta de búsqueda en la enseñanza del *Dibujo Humorístico* pretende ser original e innovador, para ello se desarrolló varias sesiones de clases donde se muestran algunos dibujos gráficos como modelos, dejando espacio para la creatividad y la oportunidad de ver talentos, de esta manera despertar el interés de los estudiantes por el arte, que les permita imaginar, crear y exprese sus emociones. En el proceso de enseñanza empleamos teorías sobre el dibujo humorístico como apoyo didáctico y en la producción plástica la actitud creativa nos dio un resultado sorprendente, observando un buen porcentaje de alumnos que utilizan la creatividad. Al analizar y evaluar los resultados los estudiantes del 5to “K” de secundaria de la Institución Educativa *Emblemático Inca Garcilaso de la Vega* muestran competencias, habilidades y aptitudes en la creación de dibujos.

PALABRAS CLAVE

Dibujo humorístico, estimulación, educación artística

ABSTRACT

In this work, a research proposal was made in the area of Art Education in secondary education as the theoretical basis of Humor Drawing.

This research aims to find many possibilities and fundamental tools to achieve the integral development of students. This work presents a search proposal in the teaching of Humorous Drawing aims to be original and innovative, for it was developed several sessions of classes where some graphic drawings are shown as models, leaving space for creativity and the opportunity to see talents, of this way to awaken students' interest in art, which allows them to imagine, create and express their emotions. In the teaching process we use theories about humorous drawing as didactic support and in the plastic production the creative attitude gave us a surprising result, observing a good percentage of students who use creativity. When analyzing and evaluating the results, the 5th grade "K" students of the Emblematic Educational Institution Inca Garcilaso de la Vega show competitiveness, skill and aptitude in the creation of drawings.

KEYWORDS

Humorous drawing, stimulation, art education

INTRODUCCIÓN

La presente investigación propone estimular el aprendizaje del Dibujo Humorístico a través de la línea, como propuesta metodológica en educación artística desarrollada en la Institución Educativa Emblemático Inca Garcilaso de la Vega 5to “K” de secundaria. Este trabajo está basado en un proceso de búsqueda del conocimiento, aportando elementos de formación a los estudiantes, estas manifestaciones artísticas creadas por ellos forman parte de la naturaleza del ser humano.

En mi trabajo de tesis, busco una visión general de cómo debería ser considerado el Dibujo Humorístico en la educación artística. Básicamente se estructura en cuatro capítulos:

Capítulo I En este capítulo está el diseño de investigación, abordando el problema de investigación y su formulación, también encontramos la justificación correspondiente; se describe los métodos y la muestra inicial del problema objeto de la investigación finalmente se plantea la viabilidad de este proyecto.

Capítulo II El contenido es el marco referencial o teórico donde se expone *antecedentes históricos* sobre el *Dibujo Humorístico*, que forma parte de documentos importantes como testimonio de la historia del ser humano y que a su vez influye en la transformación de una sociedad, el *marco teórico* es la base de la investigación donde se definen los conceptos y categorías; donde se fundamentan los procesos creativos artísticos, el estudio del Dibujo humorístico es fundamental, no solo para conocer el proceso de desarrollo y creación sino también para apreciar su estética. La finalidad es enseñarles a dibujar la construcción del personaje, estructuras del personaje, expresiones y el dominio de la línea en general que se encuentran dentro de los especiales cánones de deformación que lo caracterizan al dibujo del humor, considerando también la teorías y la práctica que son los principales pilares de enseñanza aprendizaje, metodologías que en muchos casos fueron y son planteados por reconocidos pedagogos que ayudaron a construir esta investigación y reconocer así el aporte importante que sirve para el desarrollo integral de los estudiantes en la educación artística y concluyendo así con el marco conceptual.

Capítulo III Se hace la recolección y análisis de los datos según el planteamiento y *la metodología de la investigación* como el contexto geográfico y cultural, población y muestra y lo más importante las *técnicas e instrumentos de la recolección de datos*. En este punto ingresamos al campo de recolección y análisis de datos; donde, es necesario llevar registro de lo acontecido en las sesiones de clase desde su inicio, proceso y salida haciendo una descripción de todo lo que observamos cronológicamente y que estén vinculados con el planteamiento del problema que, nos permitirá llevar una narración de los hechos ocurridos de (¿qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿dónde?) de las emociones, reacciones e interacciones de los estudiantes, que como investigador y observador llevo un cuaderno de campo o bitácora donde se anotan los eventos y todo lo que sea necesario para la enseñanza aprendizaje, como también, todo el proceso de evaluación que es un valor importante en la educación. Finalmente, el *análisis e interpretación de datos* tanto a nivel estético como a nivel pedagógico de cada muestra y categoría de la propuesta de investigación es proporcionarles buenos recursos didácticos a los estudiantes y de esa manera estimular el dominio de la línea en el *Dibujo Humorístico*, teniendo en cuenta el entorno natural, histórico y social de la realidad de los estudiantes aplicada a la educación artística.

Capítulo IV Finalmente la *presentación de resultados del análisis estético* por categorías según sus similitudes y diferencias como también la relación que existe entre categorías, demostrando el resultado de análisis pedagógico, resultado de análisis estadístico, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y apéndices.

CAPÍTULO I

PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. Definición del Problema

Los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Emblemático Inca Garcilaso de la Vega quinto grado “K” no dominan la línea en el dibujo humorístico.

1.1.2. Descripción del Problema

Esta investigación está enfocada a enseñar a los estudiantes el dominio de la línea de manera dinámica y variada, con la finalidad de producir algo nuevo ya sea individual o grupal explorando la creatividad natural de los estudiantes y descubriendo elementos básicos de un nuevo lenguaje plástico.

Los estudiantes desconocen la diferencia entre la burla y el humor gráfico, tienen que estar informados correctamente sobre el tema, parte del dibujo humorístico consiste en escudriñar lo que desconocen como: las líneas, las formas, las tramas, las estructuras y todas las figuras que correspondan al dibujo gráfico.

Tienen dificultades al expresar sus emociones a través de la línea, no identifican la técnica adecuada del dibujo, al parecer nunca tuvieron la oportunidad de experimentar el dibujo lineal, motivo por el cual dificultan en la representación del dibujo, es por eso que sus ideas no tienen espacio adecuado en el formato y por lo general sus trazos son desordenados.

Podría decir que los problemas surgen por la falta de consideración y tolerancia entre compañeros, muestran inquietud constantemente, pasean de un lugar a otro, a veces extravían sus cosas, molestan a sus compañeros de lado demostrando mala conducta. Por lo tanto, este tipo de actitudes no ayuda al desarrollo creativo que desempeña un papel importante para fortalecer su expresividad.

El dibujo humorístico no solo conlleva a la práctica, sino también la posibilidad de descubrir habilidades individuales, permitiendo que los estudiantes expresen sus sentimientos y emociones a través de la línea, como investigador fortaleceré las estrategias pedagógicas en torno a la enseñanza, sobre todo, sabiendo que el arte es un poderoso medio de comunicación en la educación.

1.1.3. Formulación del Problema

¿Cuáles son los valores estéticos del *Dibujo Humorístico* en los estudiantes que desconocen el dominio de la línea, mediante la estimulación práctica de línea, se les estimulará el desarrollo de esta capacidad?

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo General

Recoger información de los valores estéticos del *Dibujo Humorístico* e identificar las dificultades de los estudiantes en la expresión lineal, a partir de la cual se estimulará dichas capacidades y mediante sesiones de clases evaluar los trabajos obtenidos.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Recoger la información cualitativa de los valores estéticos del dibujo humorístico que realizan los estudiantes.
- Identificar las capacidades creativas estimulando la originalidad.
- Preparar la sesión de clase sobre la línea en el dibujo humorístico.
- Realizar una exposición con los trabajos terminados.
- Evaluar cualitativamente los valores estéticos recogidos del dibujo humorístico.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Justificación Teórica

No solo el aprendizaje cognitivo se llega a adquirir mediante la ciencia sino, también mediante el arte; cabe resaltar que los estudiantes del 5to “K” de secundaria se encuentran en un proceso de desarrollo tanto físico como psicológico, esta asignatura los motiva a despertar experiencias y conocimientos más profundos a

cerca del dominio de la línea que se encuentran en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiéndoles fomentar la creatividad y expresividad en el dibujo humorístico.

1.3.2. Justificación Metodológica

Como profesor de arte a través de mis experiencias he podido observar carencias en cuanto a estrategias de enseñanza, muchos de ellos incluyen en la enseñanza únicamente fichas y formas para completar o colorearlas. Por ese motivo decidí cambiar la estrategia de enseñanza por un aprendizaje más significativo, creando modelos de dibujos en la pizarra a manera de motivación que tengan que ver con experiencias de la vida cotidiana de los alumnos, por lo tanto, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes recogeré información de la realidad, utilizando el método de observación y dialogo; para luego analizar los valores estéticos de cada dibujo y de esa manera estimular la creatividad.

1.3.3. Justificación práctica

Esta investigación se realiza porque existe la necesidad de mejorar el nivel de desempeño en los estudiantes que no dominan la línea en el dibujo humorístico como alternativa de enseñanza, que permita despertar interés por el aprendizaje de los elementos básicos del dibujo gráfico y además la asignatura aporta libertad creatividad y expresividad validando su aprendizaje significativo.

1.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN

1.4.1. Según su finalidad

- Aplicada (práctica)

1.4.2. Según su alcance

- Descriptiva e interpretativa.

1.4.3. Según su diseño

- No experimental

1.4.4. Según la fuente de datos

- De campo.

1.4.5. Según su enfoque

- Cualitativa

1.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Descriptivo (observación) interpretativo (introspección) y método inductivo.

1.6. VIABILIDAD

1.6.1. Consolidación al contexto social.

El colegio es apropiado para realizar esta investigación, cuenta con recursos y espacio suficiente que contribuye en el aprendizaje de los estudiantes. también se encuentran estudiantes con diversas condiciones; sociales, culturales, psicológicos y económicos.

Además, no se tiene los recursos financieros suficientes para realizar esta investigación en su cabalidad.

1.6.2. Contribución al contexto artístico.

Porque la aplicación de la línea es parte del dibujo humorístico.

CAPÍTULO II

REFERENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. MARCO HISTÓRICO

2.1.1. Historia del Dibujo Humorístico

Según Carlos Tovar (Carlín) en su libro “Técnica del Dibujo y la Caricatura” habla acerca de la interpretación del dibujo Humorístico en la historia del hombre.

Hace miles de años los seres humanos caminaban desnudos... con instrumentos rudimentarios con las cuales debían defenderse de las fieras y procurar cazar algún animal para alimentarse. Vivían en cuevas... estos antepasados debieron experimentar el hambre, el frío y el peligro. Sin embargo... aprendieron un día a reír y años después a dibujar y pintar. Es probable que el hombre aprendiera a reír mucho más antes que a hablar. La risa en sus más elevadas manifestaciones, es un acto sublime y liberador. Estudiando los mecanismos psicológicos de la risa y el chiste Freud llega a la conclusión de que la risa es una liberación repentina frente a determinadas tensiones impuestas al individuo por medio de la razón. (Tovar, 1989, p. 23)

Respecto de las caricaturas

Se atribuye a Lincoln el haber dicho que nadie es culpable de la cara con la que nace, pero que después de los cuarenta años, todos somos responsables del rostro que tenemos. Esto significa que todas las actitudes, creencias, costumbres y comportamientos que un individuo ha ido adoptando durante su vida van quedando grabados en su rostro bajo la forma de cada uno los músculos de las arrugas de la expresión de los parpados, de los ojos, del rictus de la boca de la frente y de todos los rasgos que caracterizan su rostro. (Tovar, 1989, p. 25).

Según esta historia “Hasta fines de la edad moderna predomina en el humor gráfico lo grotesco es decir la pura deformación física de los sujetos... a los tipos

sucios se les pone cabeza de cerdo, a los tontos, de burro sin más complicaciones”.
(Antonio, 1990, pág. 11)

Según José Antonio en su libro que “El Dibujo del Humor” nos relata como a través del tiempo el Dibujo Humorístico ha ido desarrollándose.

De Egipto, Grecia y Roma se conservan dibujos o noticias de trabajos de tipo satírico: un león jugando al ajedrez con una gacela... un gato astuto pastoreando a unos cándidos patos... son representaciones de carácter satírico y moralizante que nos ha llegado del antiguo Egipto... en la antigua Grecia abundasen representaciones cómicas de tipo burlesco y libertinos... se crearon tipos satíricos de categoría universal como Fauno, Sileno, Baco, etc. (Antonio, 1990, p. 11)

Si bien es cierto que “La tendencia satírica se materializó, asimismo, en escenas de tipo burlesco grabadas sobre vasos y objetos de uso doméstico”.
(Antonio, 1990, pág. 11)

Si nos remontamos a las manifestaciones artísticas de diferentes épocas vemos que:

La caricatura medieval se recoge, como tantas otras manifestaciones artísticas, en las obras arquitectónicas religiosas: las grandes catedrales que, con sus máscaras, monstruos, figuras mitológicas, dragones, en capiteles, arquivoltas, sillerías de coros, etc. Son un compendio del humorismo grotesco de la época... donde se representan motivos de la vida cotidiana del pueblo, los nobles y el clero, lleno de una picardía y un descaro, auténticamente gracioso.
(Antonio, 1990, p. 12)

A lo largo de la historia en el Dibujo Humorístico han destacado grandes caricaturistas como:

En Francia en el siglo XVIII cuando comienza a desarrollarse la caricatura propiamente dicha, que, si bien es cierto, durante el imperio; encuentra serias dificultades para su avance, más tarde a

partir de la creación del periódico “La Caricatura”, ... se nutre de toda una serie de firmas de primera calidad... destaca sobre todo Daumier (Antonio, 1990, p. 17)

En Alemania... durante las luchas religiosas consecuencia de la Reforma, se desarrolló en medio de la hostilidad de luteranos e imperiales un ancho campo para ejercer una crítica feroz que ridiculiza a las instituciones y personas de más alta condición. A partir de aquí el caricaturista más importante de Alemania es: Bunch.

Mientras tanto “En España el primer gran representante del humorismo grafico es Goya que en sus colecciones (Los Caprichos) y los (Desastres de la Guerra), y en otros dibujos desarrolla toda una serie de insinuaciones críticas, sátiras y moralizantes de gran profundidad”.

Más tarde “a finales del siglo XIX y principios del siglo XX... empiezan a crearse revistas de humor en Madrid y Barcelona”.

La historia de la caricatura en el Perú ni el libertador San Martín se salvó “en medio de las luchas por la independencia, surge la caricatura política en el Perú. A 1820 corresponde una de las primeras obras, un anónimo dibujo que satirizaba al libertador José de San Martín montado en un asno”.

Por otra parte; “En 1909, el cusqueño Francisco Gonzales Gamarra asume el rol protagónico en Variedades, y conquista... un lugar honorífico en la historia del arte gráfico peruano... el arequipeño Jorge Vinatea Reinoso, por su parte, alcanzaría renombre a nivel mundial”. (Escobar, 2010, pág. 7)

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Conceptualización del Humor y el Humorismo

Termino conocido como manifestación exterior que debe ser expresado cuidadosamente.

La palabra humor proviene de la palabra latina umor y del vocablo medieval humor, siendo ambos términos médicos, que significan disposición biológica o temperamento. El humor se define comúnmente en psicología, como estado de ánimo, disposición del espíritu o del carácter. El Humorismo es una organización afectiva, puramente subjetiva. Su objetivo es la integración, la unificación de los enlaces cómicos de la realidad, a través del conocimiento emocional e intuitivo y de una elaboración fantástica del mundo del humorismo. (Hasbun, 2009, pág. 16)

El Chiste encarna una situación insostenible, una especie de prueba de resistencia sobre la realidad.

Los chistes nos hacen reír cuando sacuden la aterradora híper seriedad. Los juegos de palabras al jugar con la rigidez del lenguaje, producen risa. En la ironía el sujeto guarda para sí su juicio desfavorable, manifestando una actitud opuesta a su juicio de valor. Su efecto cómico atenúa el sentido agresivo del “ironista”. (Hasbun, 2009, pág. 16)

Este término hace referencia con el género comedia ya sea de un autor o artista que interpreta a personajes alegres o divertidos.

Lo cómico es todo aquello que nos ayuda a liberarnos de nuestros miedos y preocupaciones creados por la mente. Siempre que las leyes físicas o el orden cómico degradan las creencias o abstracciones de nuestra mente, siempre que lo natural humilla lo sobrenatural, lo cómico hace su aparición. (Hasbun, 2009, p. 16)

2.2.1.1. El Humor Gráfico

Conjunto de imágenes con sentido divertido pretendiendo comunicar a través de la ingenio y creatividad

El *Humor Gráfico* es una especialidad del Dibujo Artístico que proporciona información en tres aspectos importantísimos: cultural, estilístico y sociopolítico. Cultural: porque pone en manifiesto la idiosincrasia de su pueblo, de sus costumbres y tradiciones. En el estilo se representan las técnicas y métodos de las tendencias artísticas utilizadas por esa cultura. Y el sentido social y político que destaca el deseo de superación y de cambio del ser humano expresado como crítica. (Hasbun, 2009, p. 12)

2.2.1.2. Tipos de humor

El humor es una condición del ser humano que se exterioriza en distintos modos, para explicar el valor humorístico es necesario conocer los tipos de humores dependiendo de las características de las bromas o chistes formulados.

a. El humor blanco

Este tipo de “Humor no genera rechazos a priori. Nos permite sentir empatía respecto a cualquier tema propuesto a través de su aparente amabilidad y tiene mayores posibilidades de aproximación a determinados conflictos”.

b. El Humor negro

Nos explica que “El artista utiliza un tono satírico políticamente incorrecto y corrosivo que le permite entrar en cuestiones tremendamente delicadas: la muerte, las enfermedades, los minusválidos, el terrorismo, la religión, el hambre, la guerra, etc.”

c. El humor irreverente

Este humor es opuesto a lo reverente “Plantea una profunda falta de respeto ante algo o alguien “intocable” en una sociedad que, al margen de tratarse de personas o instituciones, adquieren un valor y un carácter místico más allá de toda racionalidad”.

d. El humor satírico y social

Generalmente se “Utiliza el ingenio y la anécdota para criticar conductas y costumbres deshonestas de algún individuo o grupos sociales, expresando así indicaciones con un propósito moralizador, lúdico o puramente burlesco”.

e. Humor político

En el caso de los chistes políticos apunta a reírse por los presuntos políticos incapaces y “Se sirve de la sátira en cualquiera de sus formas vistas en el apartado anterior. Es el humor más habitual en prensa diaria y el que toma el pulso de un modo directo a la más rabiosa actualidad”. (Gamarra, 2009, pág. 14)

2.2.2. La Caricatura

Según el diccionario Gran Larousse, “La caricatura es una deformación grotesca de una persona por la exageración voluntaria, con intención satírica, de los rasgos característicos del rostro o de las proporciones del cuerpo”.

“La palabra caricatura viene del vocablo italiano caricare, que significa “cargar”. Es un término inventado por Leonardo da Vinci, que fue el primero en utilizarlo explícitamente en algunos de sus dibujos”.

La *Caricatura* se percibe cuando se deforman en exceso los rasgos característicos de una persona y también “Cuando los hombres empezaron a manifestar sus cualidades gráficas e intelectuales, por medio de signos y dibujos esquemáticos de modo que los demás individuos a su alrededor pudiesen valorar sus sentimientos y necesidades”. (Hasbun, 2009, pág. 7)

2.2.3. Tendencia

Un estilo artístico puede responder a cuatro tendencias: la naturalista, la cerebral, la retórica y la decorativa o abstracta. (Parramon, 1998, pág. 8)

2.2.3.1. Tendencia Naif

Como arte Naif “se denomina a una corriente que surge del por-impresionismo y que se caracteriza por un ingenuo antinaturalismo, y por la sencillez

y espontaneidad de sus representaciones, que recuerdan las de los niños y las de los pueblos primitivos. (Parramon, 1998, pág. 10)

2.2.3.2. Estilo

El estilo de una obra de arte.

Es el conjunto de características que nos permite situar en un contexto histórico y atribuirle a un artista determinado, también es el modo de ser de las obras de arte intervienen causas históricas, religiosas, familiares técnicas compositivas... que dan carácter a la creación artística y permite identificar las obras de una escuela o de una época histórica. (Parramon, 1998, pág. 7)

2.2.4. El punto

En las artes plásticas el punto es conocido como expresión plástica se considera que un punto es una forma cuando ocupa un espacio sobre una superficie.

El punto es el elemento base de la comunicación visual, por tanto, el más esencial, el punto visual... es un signo y emerge del fondo, se impone a la percepción y tiene un significado. La forma y la dimensión de un punto visual varía en función de: el instrumento que lo produce (lápiz, rotulador, punzón, etc.); el soporte sobre el que actúa el instrumento (madera, papel, barro, etc.); y la precisión de mano que lo imprime. (Guerra, 2008, pág. 52)

Según Guerra Álvaro de Sandoval “El punto ideal... es un círculo mínimo, perfecto; pero si examinamos con una lupa una serie de puntos, cada uno de ellos tiene una forma que lo diferencia de los demás, lo que implica significados perceptivos diferentes”. (Guerra, 2008, pág. 52)

2.2.4.1. Expresión del punto

Con el punto se puede conseguir efectos de volumen texturas y forma como elemento expresivo “Con el punto se puede comunicar sensaciones diversas. Todo punto como forma, genera un campo de atención perceptiva; es decir reclama la mirada sobre sí y sobre la superficie que lo rodea”. (Guerra, 2008, pág. 52)

2.2.5. La Línea

La línea es una sucesión de puntos que se desplaza en cualquier dirección y sirve para delimitar formas. “Es el trazo que deja un punto en movimiento sobre una superficie. Su representación como cualquier otro signo puede trazarse con diversos instrumentos y sobre diversos materiales”. (Guerra, 2008, pág. 56)

Según Kandinsky... “una línea es la traza que deja un punto al moverse, por lo tanto, su existencia siempre está vinculada al punto. Para que este punto se mueva es necesario crear una tensión que será la que le dará movimiento”. (Kandinski, 1995, pág. 49)

2.2.5.1. La expresión de la línea

Según la trayectoria el punto comprende una línea “podemos distinguir distintos tipos de líneas, ya sea recta, curva, ondulada, etc. Cada una de estas cuentan con posibilidades expresivas diferentes”.

1. **Horizontales:** Estabilidad, reposo, calma y quietud.
2. **Verticales:** equilibrio, elevación, dignidad y permanencia.
3. **Inclinada:** Confusión, inestabilidad e inseguridad.

(Guerra, 2008, pág. 54)

2.2.5.2. El aspecto expresivo

En la línea incluimos todas las funciones que nos sirve para expresar sentimientos y emociones.

- a) Transmite su propia belleza
- b) Delinea un pensamiento o símbolo
- c) Expresa un sentimiento
- d) Crea un ritmo.

(Marsicovetere, 2009, pág. 53)

2.2.5.3. Dirección de la línea

La línea recta toma diferentes nombres “según sea su posición en el espacio; de esa manera diremos que una recta es vertical, horizontal o inclinada. Esta posición

de la línea, en el espacio bidimensional genera en nosotros diferentes sensaciones, según las asociemos con experiencias vividas anteriormente”.

2.2.5.4. Textura lineal

La línea representa el perfil de los elementos visuales. Al representar gráficamente los objetos, por medio de la línea... tratamos de representar lo más natural que nos sea posible... para lograr el efecto visual de “textura”, en nuestra representación se recurre a infinidad de efectos, tales como el entrecruzado de líneas rectas o variando el grosor de las líneas, ya sean estas rectas o curvas; así como... utilizando figuras lineales en repetición constante. (Marsicovetere, 2009, pág. 52)

2.2.5.5. El dominio de la línea

Muchas técnicas están diseñadas para utilizarse en el dibujo, “La mayoría de los utensilios del dibujo están diseñados para hacer líneas. Se puede emplear para definir la forma de un objeto, para crear zonas de luces y sombras, así como texturas y para sugerir diferentes efectos de superficie”.

La línea suele ser la base del dibujo.

Poseen cualidades emotivas en sí mismas y también cuando se agrupan con otras de carácter diferente. Con ellas es posible establecer y explicar no solo la apariencia de las superficies externas, sino también la geometría las estructuras ocultas en el objeto, en ocasiones atraviesan las formas y se prolongan en el espacio para unir diversas partes de una composición. (Canal, 2010, pág. 4)

2.2.5.6. La forma con líneas

Las líneas suelen usarse en composiciones artísticas, se mide de acuerdo al grado de presión y al tipo de línea.

Para dibujar una forma con trazos lineales, una buena idea es empezar con algunas líneas tenues que nos ayuden a situar el perfil del objeto correctamente y lograr las formas de los tamaños adecuados. Esta línea guía proporciona un esquema sobre el cual pueden evolucionar líneas más precisas y contundentes. Conforme se avance en el tema, las líneas

que perfilan las formas son más firmes e intensas; de esta manera, las líneas más gruesas permiten al objeto destacar del fondo, mientras que los trazos más delgados se reservan para los detalles interiores del modelo. (Canal, 2010, pág. 6)

2.2.5.7. Dibujo lineal

Para representar figuras plásticas.

El dibujo lineal es el enfoque más difícil, pues el artista debe definir el contorno de un objeto y los tonos sin recurrir al manchado. La línea es capaz de describir casi todos los efectos visuales que puede darse en un mundo real, por ello conviene educar el trazo practicando diferentes rayados, círculos, óvalos y tramas. (Canal, 2010, pág. 8)

2.2.5.8. Degradados

Es la transición de un color de maneta ordenada y progresiva de diferentes intensidades.

El éxito de un buen dibujo... requiere diferentes enfoques del uso del tono cualquier barra de grafito, creta, sanguina o carboncillo produce su propia gama tonal si se juega con la presión y la insistencia que se ejerza sobre el papel. Conviene practicar... el degradado, el sombreado por arrastre... gracias a estos se logra una representación más volumétrica del modelo. (Canal, 2010, pág. 8)

2.2.5.9. Cualidades de la línea

El artista puede desarrollar diferentes cualidades lineales y características que podemos clasificar de la siguiente manera.

La línea puede ser: enérgica, es decir, decidida, gruesa y de trazo intenso; entrecortada, construida con la yuxtaposición de líneas cortas que dan un aspecto poco continuo al perfil del objeto; titubeante de trazos temblorosos compuestos de diversas líneas superpuestas; fina de trazos limpios y precisos ejecutado con una línea delgada y de intensidad media; y modulada o de intensidad variable, en cuyo trazo la línea cambia constantemente de intensidad.

- Línea enérgica
- Línea fina
- Línea entrecortada
- Línea modulada o de intensidad variable. (Canal, 2010, pág. 9)

2.2.5.10. El valor de la línea

El artista en el que le da valor expresivo a su dibujo representado “Una vez aprendidos los trazos básicos debemos aprender a controlar la calidad... y el ritmo de las tramas. Para ello, la mano que dibuja no debe descansar sobre el papel, sino estar suelta, a fin de deslizarse lo más ligero posible”. (Canal, 2010, pág. 17). Nosotros los artistas lo conocemos como *Mano alzada*.

2.2.5.11. Importancia del ritmo

Una repetición continua de líneas genera sentido expresivo al dibujo “El ritmo es fundamental para conseguir trazos. Desempeña el mismo papel que en la música. Puede obtenerse mediante una repetición sistemática y ordenada de los trazos”.

- a. La arrítmica proporciona tramas de trazos desordenados. No es lo más adecuado para un dibujo bien estructurado, pero tampoco debe rechazarse cuando dibujamos apuntes.
- b. La misma secuencia anterior realizada con trama de trazos rítmicos. El efecto visual y el orden es superior en este caso.
- c. Mantener el ritmo en el trazado es de vital importancia, pues es el encargo de transmitir el efecto de orden, además de dirigir la mirada del espectador por la obra. (Canal, 2010, pág. 16)

2.2.5.12. Variabilidad de la línea

La intensidad de la línea se puede observar “En bocetos y dibujos de línea simple se puede usar la variabilidad de la línea para diferenciar... La línea más fuerte y juntas proporcionan sombras oscuras, mientras que las más sutiles y separadas crean tonos suaves y luminosas”. (Canal, 2010, pág. 20)

2.2.5.13.Línea sensible

En el dibujo “La línea sensible corresponde en primer principio al perfil de los objetos, también es la línea que recorre el trazo de la escritura y el gesto de los movimientos coordinados para dibujar.”

2.2.5.14.Línea continua

La línea continua nos sirve para “hacer un recorrido correcto procurando que las líneas no se toquen para no entrecruzarlas entre ellas de esta manera sujetamos el lápiz, pero no la levantamos así aprenderemos hacer texturas y siluetas”

2.2.5.15.Línea espontanea

La espontaneidad de la línea “depende del trazo libre y artístico con la que se dibuja, aporta carácter, personalidad y expresividad al dibujo (dulzura, agresividad, etc.).

2.2.5.16.Línea mixta

La línea mixta está” compuesta por fragmentos de líneas rectas y curvas que a su vez se compone con líneas continuas y espontaneas”. (Ambel, pág. 50)

2.2.6. Materiales

Los materiales para plasmar los primeros esbozos deben ser muy simples.

Un lápiz. Un bolígrafo o un rotulador cualquier instrumento que escriba servirá, pero mejor optar por uno con el que nos sintamos cómodos y que seamos capaces de manejar con agilidad. Un cuaderno... todos sirven, lo importante es que podamos escribir y esbozar dibujos en él. También se pueden utilizar.... diversos modelos de formas de goma, desde las convencionales hasta las más duras y suaves. La goma moldeable resulta ideal para trabajos de precisión, ya que permite ajustar la punta a la medida deseada. (Gamara, 2009, pág. 20)

Es esencial que, “Cada dibujante debe escoger el material o la técnica que le resulte más útil para realizar su trabajo, y ser consciente de que este marcará, en parte, su ritmo de trabajo”. (Gamara, 2009, pág. 101).

2.2.7. Del retrato y la caricatura

El retrato muestra a la persona tal como es, pero la caricatura modifica al personaje dándole mayor comicidad.

Todos los grandes artistas que han hecho retratos, han enfatizado siempre los rasgos del... personaje. Si un retratista se limitara a calcar de una fotografía... obtendría de ellos un rostro carente por completo de fuerza. El retratista llámese Velásquez, Goya, Rembrandt, o Ingres, siempre han exagerado los rasgos característicos de un personaje enfatizando los trazos, las luces y las sombras... que no pueda ser reproducida de manera mecánica. (Tovar, 1989, pág. 103)

Quiere decir que “La caricatura, en realidad, no es distinto del retrato en su aspecto cualitativo sino en su aspecto cuantitativo, ya que lo que hace es, simplemente, aumentar esta exageración”. (Tovar, 1989, pág. 105).

2.2.8. Construcción de la cabeza

La cabeza puede tener forma de esfera, ovalo o pera, en función del tipo de personaje.

La línea de referencia horizontal puede situarse en... su mitad superior o en el inferior, los ojos deben quedar por encima de esta línea y la nariz por debajo. Como parte integrante del cráneo, ambas facciones deben permanecer fijas en el mismo. (Blair, 2008, pág. 20)

2.2.7.1. La estructura craneal

Esbozamos una figura geométrica simple, redondeada u ovalada. “El trazo de sus ejes correspondientes nos indicara la situación de los ojos y la nariz, así como el punto de intersección entre esta estructura y la siguiente donde ira colocada las orejas”.

De acuerdo a la ubicación, “Los ejes variaran su posición en los puntos de vista frontales, de perfil o tres cuartos. Estos cambios de los ejes nos servirán para colocar todos los elementos del rostro en la perspectiva necesaria”.

Para elaborar “una estructura craneal grande denota una mayor capacidad intelectual; por el contrario, si es pequeña, corresponde a personajes simples; y si es angulosa y ligeramente aplanada, puede hablarnos de personajes maliciosos y perversos”. (Gamara, 2009, pág. 128)

Como propuesta de dibujo observamos que:

Durante nuestra existencia vemos miles de rostros y en nuestras mentes van quedando gravados los rasgos y las proporciones... una cabeza de un rostro que sirve como modelo elemento de comparación para poder dibujar la caricatura de los personajes. (Tovar, 1989, pág. 71)

2.2.8.1. Los ejes de perspectiva y simetría

Se toma en cuenta en la construcción de caricaturas:

Los ejes verticales y horizontales de nuestro boceto nos permitirán variar la dirección del rostro y nos ayudarán a situar correctamente todos sus elementos. El eje vertical nos ofrece una visión de grado de inclinación de la cabeza, mientras que el horizontal nos indica si la mirada del personaje es hacia arriba, hacia abajo, etc. Para la colocación de ejes de simetría y perspectiva, lo más simple es imaginarse una esfera sobre la cual trazamos dichos ejes y colocamos los elementos que componen el rostro. (Gamara, 2009, pág. 131)

2.2.8.2. Inclinación

Las líneas de referencia vertical y horizontal dan volumen a la cabeza. “Estas líneas definen las perspectivas o inclinación de la cabeza, que es la base de muchas expresiones. La inclinación cambia constantemente, durante las escenas de diálogo. Utiliza estas líneas de referencia para situar los ojos, la nariz y las orejas”. (Blair, 2008, pág. 20)

2.2.8.3. La expresión

Algunas expresiones son propias de un determinado personaje.

En la cara se encuentra los rasgos más representativos de la expresión humana... en el que se traducen sentimientos y el mundo interior de

cada individuo. Por medio del rostro vemos lo que siente, lo que piensa y cómo reacciona ante todo cuanto lo rodea.

Estas expresiones corporales o faciales se pueden manifestar con mayor claridad mediante imágenes.

La cara es la parte del cuerpo con la que mejor se puede transmitir sentimiento. No obstante, esto tampoco servirá de mucho si un personaje expresa solo con su rostro, mientras que el resto del cuerpo permanece estático como un palo. La vida de un personaje se encuentra en todo su conjunto y en la combinación adecuada de todo y cada uno de sus distintos elementos. Todos esos elementos desempeñan un papel fundamental... transmitir “la esencia” a través del dibujo (Gamara, 2009, pág. 152).

2.2.8.4. Expresión facial

Es posible alargar o ensanchar la cabeza de un personaje para dar más fuerza a una determinada expresión.

Los pequeños detalles deben acompañar a los cambios que experimenta la forma. El amplio abanico de emociones es el resultado del ensanchamiento y alargamiento de ciertas zonas del rostro, como... la forma de los ojos matiza cada cambio de expresión... risa, tristeza, ira, vergüenza, enfado, cansancio, llanto, etc. (Blair, 2008, pág. 24)

2.2.9. Construcción del cuerpo

El aspecto de un personaje creado y concebido para el humor gráfico puede variar enormemente en su estructura.

Partiendo del canon anatómico más estandarizado que divide la figura humana en ocho proporciones, cada uno de ellos corresponde a la medida de una cabeza... canon clásico para la figura humana convencional en hombres y mujeres este canon establece también una proporción de nueve cabezas para la figura heroica y de entre cuatro y seis cabezas para niños y adolescentes.

Por lo general “La construcción a partir de formas circulares u ovoides nos facilitará mucho la realización de nuestros bocetos y establecerá la diferencia tipológica de los personajes ya que cada estructura marcará morfologías distintas”. (Gamara, 2009, pág. 134)

2.2.9.1. Las líneas geométricas

Para la realización de dibujos “Existe un sistema en la aplicación del trazado... se trata de dibujar las líneas geodésicas del modelo. La comprensión de este principio es de gran ayuda para aprender a modelar con dibujos los volúmenes de un objeto”. (Canal, 2010, pág. 9)

2.2.9.2. Construcción del personaje

En el momento de “Crear y desarrollar un personaje de dibujos animados puede resultar una experiencia inolvidable. No se trata de tan solo un dibujo, si no que cada personaje debe poseer personalidad, fisionomía, y gesticulaciones propias”.

En la representación gráfica “Una vez haya definido el personaje y haya ajustado sus proporciones... habrá llegado el momento de desarrollar los movimientos expresivos del cuerpo en general, de la cabeza y de las manos en particular. (Blair, 2008, pág. 9)

2.2.9.3. Estructura del personaje

La estructura del esquema debe tener proporción a la hora de construir un personaje “El animador debe de tener en cuenta las dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo ya que la proporción... varía en función del... personaje. (Blair, 2008, pág. 10)

2.2.9.4. El esqueleto

Para construir un personaje en su conjunto “Lo primero es construir un personaje dotarlo de una buena estructura... dibujar varios bocetos, al final elegir el mejor. Al construir un personaje, deje que sus manos trabajen con soltura”.(Blair, 2008, pág. 16)

2.2.9.5. De la sofisticación a la simplificación

La mayoría de los artistas famosos se distinguen por un estilo, que viene hacer su sello personal.

Según el estilo del que parta un humorista gráfico sus personajes necesitaran una mayor o menor construcción previa; a veces incluso, la construcción es inexistente y muchos artistas dibujan “Directamente”, convirtiendo su grafismo en lo más parecido a una firma o a un sello personal. Para conseguir dicho resultado, la destreza y el dominio del propio estilo deben ser absolutos, y es muy probable que llegar a eso sea el fruto de muchos años de investigación, practica y esfuerzo. (Gamara, 2009, pág. 132)

2.2.10. Teorías pedagógicas

Existen muchas teorías para explicar el aprendizaje y la enseñanza en el desarrollo humano, por eso he mencionado a algunos teóricos que ayudaron a profundizar esta investigación.

2.2.10.1.La teoría de asimilación cognitiva de David Ausubel

Aporta al constructivismo lo siguiente:

En la construcción del proceso de aprendizaje el docente debe tener presente los conocimientos previos pertinentes que posee el alumno para iniciar el proceso de aprendizaje. Para Ausubel el aprendizaje debe ser significativo y este requiere de dos condiciones esenciales, la disposición del sujeto a aprender significativamente y el material de aprendizaje significativamente potencial.

También nos hace entender que “La idea central de esta teoría... es que la información nueva, se incorpore dentro de la estructura cognitiva del estudiante”.

(Huerta Rosales, 2002, pág. 16)

2.2.10.2.La psicología genética de Piaget

Para explicar las fuentes psicológicas del constructivismo en el desarrollo del estudiante es necesario citar a:

Piaget, para quien la inteligencia es un término genético que designa la forma superior de organización o equilibrio de las estructuras del conocimiento. Es la adaptación mental más avanzada, es decir, el instrumento indispensable de los intercambios entre el sujeto y el universo. Para lo cual ubica su teoría de acomodación y asimilación como soporte, acompañado de la teoría de los estadios de desarrollo del individuo. (Huerta Rosales, 2002, pág. 228).

También “Concibió la cognición humana como una red de estructura mentales creada con un organismo activo en constante esfuerzo para dar sentido a la expresión”. (Berk, 1999, pág. 281)

2.2.10.3. La teoría psicológica de Vygotsky

Contrario a Piaget, Vygotsky “contribuye una teoría en la que el ambiente social colabora en el moldeamiento de la cognición de forma culturalmente adaptativa”.

Vygotsky ha hecho grandes contribuciones en la educación:

Particularmente al sostener que el pensamiento, el lenguaje, la percepción y la memoria son productos de las funciones psicológicas superiores y es producto del desarrollo cultural de la historia de la humanidad, de un pueblo o de una comunidad, las mismas que al ser internalizadas pasan a formar parte de los procesos cognitivos internos del sujeto. (Huerta Rosales, 2002, pág. 17)

2.2.11. Áreas de estimulación

a. Área Motora

El desarrollo de “Los ejercicios van orientados a conseguir el control sobre su propio cuerpo: tono muscular, equilibrio y la comprensión de las relaciones espacio-temporales”.

b. Área Perceptivo-Cognitiva:

Esta área “Engloba todas las actividades que van a favorecer el desarrollo de las estructuras cognoscitivas. Todos los autores están de acuerdo que la inteligencia está presente en el niño antes que el lenguaje”.

c. Área de Lenguaje

En esta etapa “La estimulación se encamina a conseguir desde las manifestaciones del pre lenguaje hasta la completa comprensión del lenguaje”.

d. Área social:

Este desarrollo “Se orienta a proporcionar el mayor grado de autonomía e iniciativa posible en lo referente a los hábitos básicos de independencia personal, así como una conducta social normal”. (Rodriguez, 2008, p. 83)

2.2.12. Creatividad

2.2.12.1. Definición de la creatividad

En educación, “La creatividad es el arte de dar una nueva mirada a los viejos conocimientos. Todas las personas nacemos con un determinado potencial para la actividad creativa.” (Agüer, 2011, p. 21)

Una definición bastante aceptable es que, la “Creatividad es percibir, idear, expresar convertir en realidad algo nuevo y valioso”. (Agüer, 2011, pág. 30)

Plantea... “Runco & Sakamoto (1999), la creatividad se encuentra entre las conductas humanas más complejas; está influida por una amplia serie de experiencias evolutivas, sociales y educativas y se manifiesta de manera diferente en cada dominio del conocimiento”. (Agüer, 2011, p. 31)

“Creativity is the greatest rebellion in existence. If you want to create you have to rid of conditions; otherwise your creativity will be nothing but copying, it will be just a carbon copy” (Osho, 1990, pág. 4)

2.2.12.2. Educar la creatividad

En educación artística los adolescentes utilizan un pensamiento crítico o divergente, pero “Se ha demostrado que al nacer todos los humanos tenemos capacidades creativas bastante elevadas y que el entorno y la educación recibida pueden favorecerlas o, por el contrario, inhibirlas hasta hacerlas desaparecer”.

Se ha demostrado que, “Las personas creativas encuentran en el entorno cultural que les rodea estímulos de todo tipo para el desarrollo de pensamientos originales y enriquecen el inventario de soluciones creativas que han ayudado a dar más calidad de vida a la sociedad”.

Sería recomendable que “Los profesores de cualquier nivel educativo apliquen instrumentos específicos para identificar el potencial creador de sus estudiantes y deberían utilizar problemas abiertos que tengan un carácter heurístico.” (Agüer, 2011, p. 29)

2.2.12.3. La actitud creativa

La actitud nos ha enseñado a discriminar entre lo positivo y lo negativo.

El mundo está lleno de personas con aptitudes creativas que, no las utilizan porque les falta la actitud necesaria. Muchas de ellas tienen problemas de autoestima y están erróneamente convencidas de que no han nacido para aportar nada nuevo... o les falta motivación. El primer paso para afrontar el reto que supone el acto de crear es tener la actitud adecuada. La Psicología de la Creatividad considera que la actitud creativa está formada por los siguientes componentes:

- Instinto de curiosidad
- Inconformismo
- Motivación
- Iniciativa
- Profundidad perseverancia
- Autoestima

(Agüer, 2011, p. 32)

Para mí “la creatividad es darles un rumbo nuevo a las cosas, un reconocimiento propio de nuestras actitudes y la aceptación consiente de los demás por lo que logramos”

2.2.13. Originalidad

2.2.13.1. Definición de la originalidad

La originalidad está íntimamente ligada con la creatividad.

El resultado de un proceso creativo, es una idea, proceso o producto único, diferente de sus similares. Se detecta porque provoca una emoción de sorpresa que suele manifestarse con una exclamación con la vocal “a”. “¡Aaah!” para las creaciones artísticas, “¡Ajá!” para los descubrimientos técnicos y científicos, y “¡Ja, ja!” para los hallazgos del humor. (Agüer, 2011, pág. 48)

2.2.14. Inteligencia y descubrimiento de la inteligencia artística

En educación artística “La psicología se encarga del análisis de la creatividad centrada en los individuos... y de su estudio y cualquier implicación social, educativa o cultural sobre la creatividad... de una facultad educable en todos los seres humanos”.

“Existen ciertos requisitos o criterios para que un producto sea considerado como creativo” el perfil del sujeto creativo presenta las siguientes características:

- Originalidad
- Flexibilidad
- Fluidez
- Elaboración

(Morales, 2001, pág. 47)

2.2.14.1. Inteligencia

La inteligencia puede ser definida como: “Un rasgo distintivo de los seres vivos que permite predecir, actuar, explicar o resolver problemas de modo consiente la capacidad de proyectar situaciones deseables”. (Huerta Rosales, 2002, pág. 129)

2.2.14.2. Inteligencias múltiples

Según “Gardner... señala que la inteligencia es un conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales, que todos los individuos normales tenemos, solo difieren en grado de capacidad y en naturaleza de la combinación de estas capacidades”.

Esta teoría “Describe siete tipos de inteligencia: Lingüística, musical, lógico-matemático, espacial visual, corporal motriz, socio personal y la inteligencia emocional”.

2.2.14.3. Inteligencia espacial visual

- Esquema de colores
- Diseños y moldes
- Dibujos
- Mapas mentales
- Escultura
- Cuadros
- Imaginación visual

(Huerta Rosales, 2002, pág. 128)

Para “Jean Piaget... la inteligencia es un término genérico que designa las formas superiores de organización o de equilibrio de la estructura del conocimiento... es la adaptación mental más avanzada... para lo cual ubica su teoría de acomodación y asimilación”. (Huerta Rosales, 2002, pág. 128)

2.2.15. Biología del aprendizaje

Actualmente, “El campo de la neurología y la neuropsicología han delimitado con bastante exactitud, el habla, la escritura, la percepción, motricidad, etc. Que muestra la importancia que tiene el cerebro humano en el proceso de aprendizaje”.

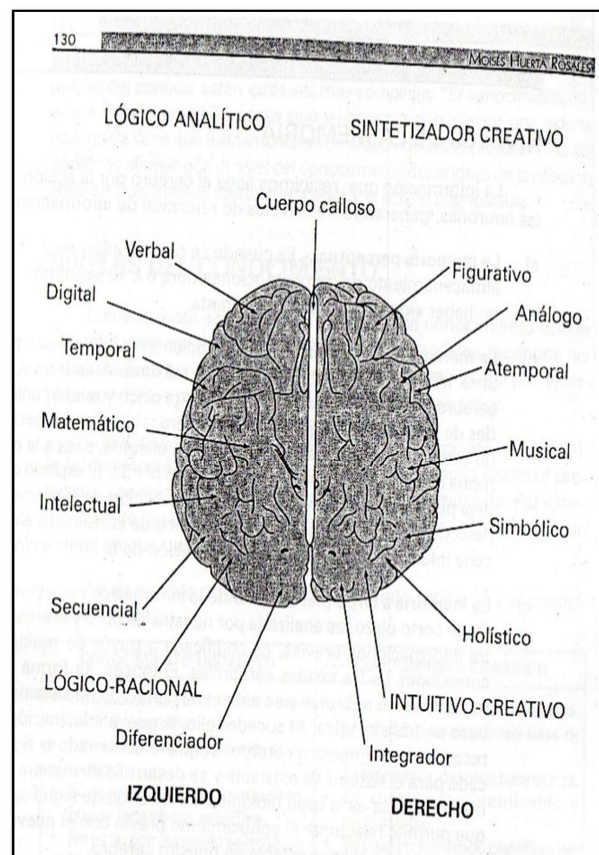
En la figura 1 podemos visualizar que “El cerebro está dividido en dos hemisferios conectados unos de otros, por una red de nervios. El hemisferio izquierdo permite concebir al mundo de manera lógica racional... el hemisferio

derecho permite concebir el mundo a través de imágenes, representaciones e intuiciones”. (Huerta Rosales, 2002, p. 129)

Analizando la figura 1:

“Se puede ver, el hemisferio izquierdo y el derecho muestran diferencias entre el pensamiento y el aprendizaje. De allí, la importancia que tiene el conocimiento del funcionamiento biológico del cerebro. Por ello tiene gran importancia vincular... el desarrollo del pensamiento convergente y divergente para promover aprendizajes”. (Huerta Rosales, 2002, pág. 130)

“Veamos la propuesta sobre las funciones cerebrales”:



Figuras 1 biología del cerebro

(Huerta Rosales, 2002, p. 130)

2.3. MARCO CONCEPTUAL

- **Caricatura:** Según el diccionario Gran Larousse, “La caricatura es una deformación grotesca de una persona por la exageración voluntaria, con intención satírica, de los rasgos característicos del rostro o de las proporciones del cuerpo”. (Hasbun, 2009)
- **Boceto:** Su función es determinar la composición artística. Composición esquemática. (Canal, 2010)
- **Sátira:** Discurso o composición literaria en prosa o verso que se critican agudamente las costumbres o vicios de alguien con intención moralizadora, lúdica o meramente burlesca.
- **Humor:** Disposición del ánimo, especialmente cuando se manifiesta exteriormente (Hasbun, 2009)
- **Espontaneidad:** La palabra espontaneo proviene del latín spont y significa etimológicamente “por libre voluntad”. El sujeto la vive como una experiencia libremente producida, como su propio estado de autonomía en contraposición a todo lo que proviene del exterior.
- **Heurístico:** Es vista como el arte de inventar por parte de los seres humanos, con la intención de procurar estrategias, métodos, criterios, que permitan resolver problemas a través de la creatividad, pensamiento divergente o lateral.
- **Pensamiento convergente:** Es el que no innova ni imagina soluciones a los problemas, sino que utiliza la lógica y lo que ya conoce para encontrar la solución definitiva. Es el pensamiento dirigido hacia la dirección correcta de un problema.
- **Pensamiento divergente:** Es un pensamiento sin límites que explora y abre caminos, frecuentemente hacia lo insólito y original.
- **Compleción:** conjunto de rasgos y cualidades que configuran la manera de ser de una persona y la diferencian de los demás.
- **Antropometría:** Estudio de las proporciones y las medidas del cuerpo humano.

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. CONTEXTO GEOGRÁFICO

Esta investigación se desarrolla en el centro educativo Inca Garcilaso de la Vega, ubicado en la ciudad del Cusco con adolescentes del mismo sexo entre las edades de 15 y 16 años que muestran dificultades en el dominio de la línea.

I.E. Colegio emblemático Inca Garcilaso de la Vega	
Ubicación geográfica	
Dirección: Av. la cultura s/n	
Distrito: Cusco	
Provincia: Cusco	
Región: Cusco	
Área: Urbana	
Datos de población	Vista satelital
Nivel : Secundaria	
Género : Varones	
Categoría : Escolarizado	
Turno : Mañana y tarde	
N° de alumnos secundaria: 4289	
Número de aulas : 28	

3.2. CONTEXTO CULTURAL

Los estudiantes de la institución educativa pertenecen a una clase socio económica media, ya que sus ingresos familiares oscilan entre salarios mínimos mensuales; la mayoría de los padres de familia, se desempeñan como obreros, empleados del sector público, trabajos independientes, conductores de servicio público, amas de casa y en algunos casos como vendedores ambulantes.

En el lugar existen festividades como Semana Santa, Fiesta de la Cruz, Corpus Cristhy y Todo los Santos; como también existen fiestas cívicas como el segundo domingo de mayo día de la Madre, tercer domingo de junio día del Padre, 6 de julio día del maestro, 28 de julio fiestas patrias, 30 de agosto Santa Rosa de Lima y el 23 de septiembre día del estudiante.

El idioma castellano es el más hablado en la ciudad del Cusco, pero su lengua materna es el quechua. En la I.E existen algunos familiares y estudiantes quechua hablantes, que han migrado de las zonas alto andinas para mejorar su situación socioeconómica.

La I. E. cuenta con 5 kioscos los cuales expenden alimentos nada beneficiosos para la salud de los estudiantes, cuenta también con un comedor para los estudiantes y profesores, la comida consiste en arroz, pollo, ensaladas, papa frita, salchichas, milanesa de pollo y todos los demás productos que se muestran en la tienda del comedor. Podríamos decir que su dieta está expuesto a alimentos artificiales, pero lo adecuado sería una alimentación a base de nutrientes como es la comida andina ya sea de quinua, quiwicha, maca, verduras, frutas, etc.

Su vestimenta: Cuenta con uniforme militar como también para el área de psicomotricidad ambos de color celeste con franjas blancas.

Su vivienda: La mayoría de las casas son de adobe y algunas de material noble. Lo que nos indica que los estudiantes tienen un estatus social medio

Religiosidad: En la ciudad del Cusco predomina la religión católica por lo tanto la I.E participa en las festividades religiosas y rituales andinos practicando así el sincretismo.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

Son 33 estudiantes del 5to grado sección “K” de secundaria turno tarde del colegio Emblemático Inca Garcilaso de la Vega, de los cuales saldrán las muestras para la investigación.

3.3.2. Muestra

Muestra por conveniencia

Esta muestra está conformada por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso (Battaglia, 2008).

Muestras homogéneas

Al contrario de las muestras diversas, en las muestras diversas las unidades que se van a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o bien comparten rasgos similares.

Muestra Inicial

15 alumnos

Muestra Final

10 alumnos

Finalmente, como explica Newman (2009), en la indagación cualitativa en tamaño de muestra no se fija a priori antes de la recolección de los datos, si no que se establece un tipo de unidad de análisis y a veces se perfila un número aproximado de casos, pero la muestra final se conoce cuando las nuevas unidades que se añaden, ya no aportan información a datos novedosos. (“saturación de categorías”).

Es un tipo de muestra no probabilística porque se utiliza el criterio del investigador para seleccionar su muestra.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas

Fue necesario emplear una serie de técnicas para lograr de forma satisfactoria los datos correspondientes a la investigación. En primer lugar, se utilizó la técnica de la *observación* y luego la técnica del *dialogo*.

Información secundaria. - Revisión bibliográfica de ensayos, textos, experiencias, informes, documentos, libros y registros tanto físicos como virtuales.

Instrumentos

Para recoger y almacenar la información se creó un cuaderno de campo requerido según las normas establecidas en la investigación, para el análisis documental de los dibujos realizados por los estudiantes innatos se consideraron:

- El cuaderno de campo
- Equipos de filmación, fotografía y audio.
- Objeto estético

3.5. PROCESO DE SEGMENTACIÓN:

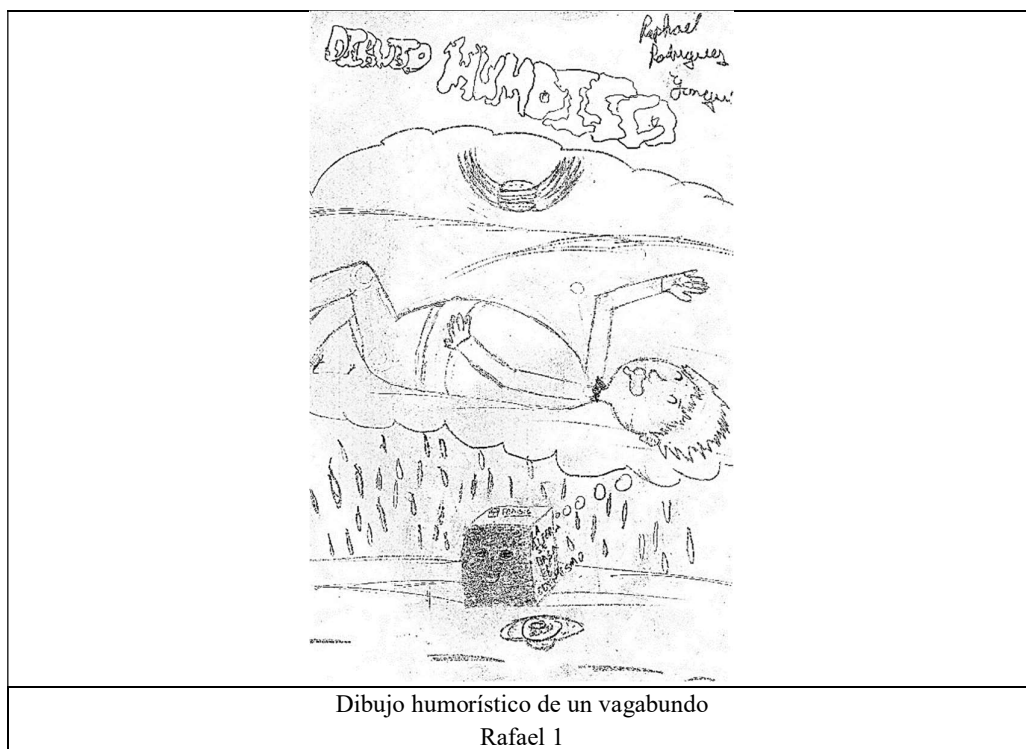
La recolección y el análisis ocurren prácticamente en paralelo; además, el análisis no es uniforme, ya que cada estudio requiere un esquema peculiar. (Sampieri R. H., 2014, pág. 418)

En este primer nivel de análisis, las categorías y (códigos) identificadas deben relacionarse lógicamente con los datos que representan (que quede clara la vinculación).

La esencia del proceso reside en que a segmentos que comparten naturaleza, significado y características se les asigna la misma categoría y código, los que son distintos se ubican en diferentes categorías y se les proporcionan otros códigos. (Sampieri R. H., 2014, pág. 427)

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

MUESTRA 1



Un vagabundo				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Hombre	Joven, adolescente suspendido en el aire sobre una caja	Un vagabundo	Personal, el autor manifiesta que el personaje es un vagabundo buscando ser optimista y alegre, que a pesar de las adversidades siempre logra salir adelante.
Icono simbólico	Caja	Una caja en el que dice frágil y menciona que “la alegría se basa en el optimismo” y en la parte frontal se ve un rostro alegre.	Instrumento musical	
	Sándwiches	Sándwiches con alas	Comida	
	Sombrero de mendigo	Un sombrero lleno de monedas sobre el piso	Pobreza	
	Frágil	Se encuentra en la parte superior de la caja	Fácil de romper y quebrarse.	
	La alegría se basa en el optimismo	Se encuentra en la parte lateral de la caja	Perseverar en momentos muy difíciles	

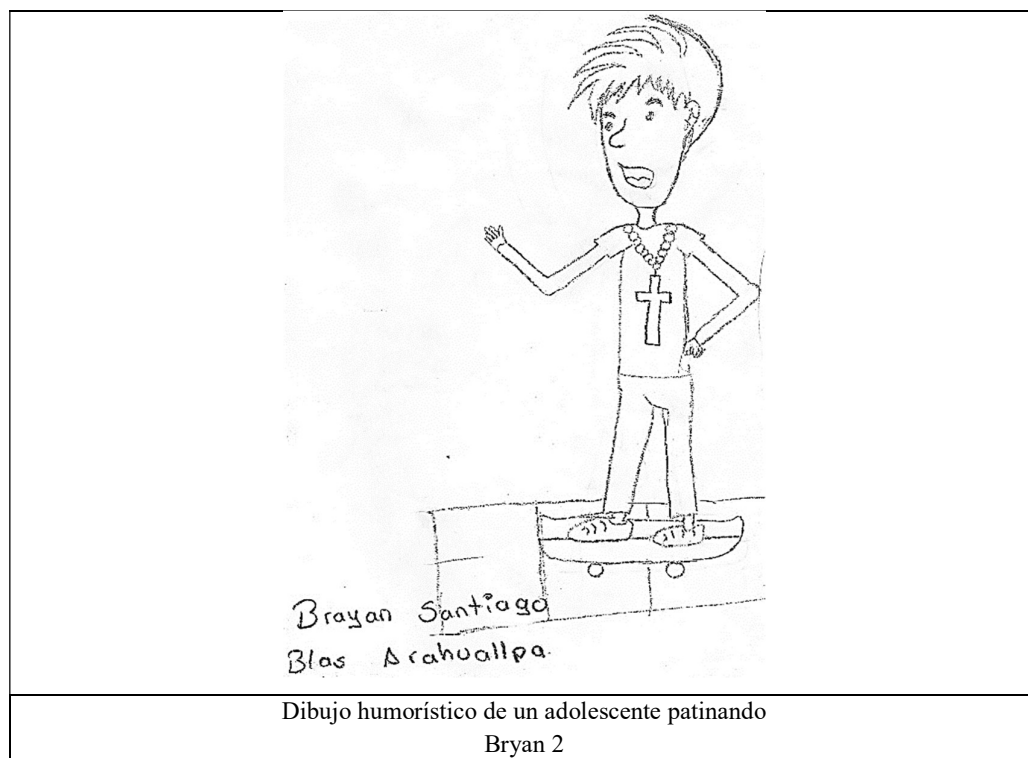
Interpretación en icono podemos observar un joven adolescente que está suspendido en el aire sobre un cajón, que significa un vagabundo según el estudiante y en icono simbólico podemos ver una frase que dice “la alegría se basa en el optimismo” y en la parte frontal de la caja se ve un rostro alegre también observamos un sándwiches volando que significa comida, un sombrero lleno de monedas sobre el piso que significa pobreza y enseguida vemos la palabra frágil que se encuentra en la parte superior de la caja que significa que se rompe y se quiebra con facilidad. La imagen está llena de misterios, según el estudiante es un personaje que a pesar de las adversidades siempre logra salir adelante el cual refleja la personalidad del estudiante que se inspiró en los momentos especiales de su vida.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Un vagabundo		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de género	Es cuando representa escenas de la vida cotidiana, en este dibujo el adolescente representa su mundo interior, el personaje de este dibujo, se encuentra flotando en el aire en un escenario desconocido con diferentes elementos que lo rodean.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica, usada por todos los artistas que es desarrollada; por medio, del trazo o línea y se complementa con la imaginación y la creatividad, dibujando elementos como figura humana, caricatura, la naturaleza, animales, etc.
Instrumentos	Lápiz y papel	Son los instrumentos apropiados para esta técnica.
Estilo o tendencia	Naif	En el dibujo se aprecia un personaje meditabundo que está suspendido en el aire; transmitiendo una carga emocional muy neutral, y que la ubicación del personaje no es natural en el mundo real.
Líneas	Línea mixta	La línea mixta está compuesta por fragmentos de líneas rectas y curvas que a su vez se compone por líneas continuas y espontaneas.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

MUESTRA 2



Adolescente patinando				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Hombre	Joven adolescente orgulloso de pie sobre el Skate con una mano en la cintura y otra hacia adelante con una actitud de vanidad	Adolescente Rapero	Personal, el autor manifiesta que le gusta ir a catequesis en skate me comporto bien en mi casa y en el colegio a besos mis compañeros me molestan mucho, pero no soy tan estudioso como algunos de mis compañeros.
Icono simbólico	Cadena con crucifijo	Envuelta alrededor del cuello del Joven	Insignia de la religión católica	
	Skate	vehículo compuesto de una tabla y cuatro ruedas con el cual se puede practicar este deporte	Mono patineta	

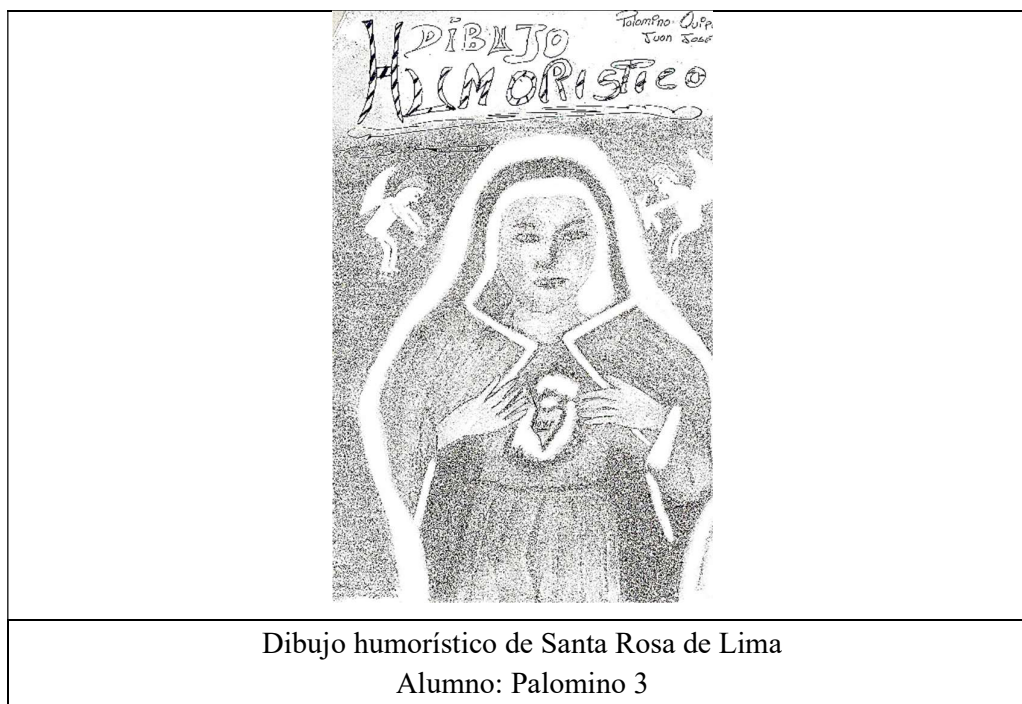
Interpretación: En este cuadro se puede apreciar un icónico en el cual se observa un joven adolescente de pie sobre el Skate, con una mano en la cintura y otra hacia adelante patinando, según el estudiantes significa adolescente rapero; y en icono simbólico podemos ver una cadena con un crucifijo alrededor del cuello del Joven que significa símbolo de la religión católica y finalmente un Skate que puede referirse a un tipo de vehículo compuesto de una tabla y cuatro ruedas con el cual se puede practicar este deporte. Lo que nos muestra que el estudiante representa este dibujo en un estado de tranquilidad y entusiasmo por la vida, también menciona que le gusta ir a catequesis en skate se comportó bien en su casa y en el colegio y a besos sus compañeros lo molestan mucho y menciona no ser tan estudioso como algunos de mis compañeros.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Adolescente patinando		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de género	Es la representación de la vida cotidiana, del adolescente, representa a un joven patinado en un escenario calmado, mostrándose seguro de sí mismo, con preferencia hacia la religión católica y al estudio.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica.
Instrumentos	Lápiz y papel.	Son los medios o recursos apropiados para lograr lo deseado en esta técnica.
Estilo o tendencia	Naif	En este dibujo se aprecia un adolescente disfrutando el momento oportuno, montado en una patineta; tiene la cabeza grande, las manos deformes y las piernas cortas en relación a su cuerpo con dos estilos de vida diferente.
Línea	Línea mixta	La línea mixta está compuesta por fragmentos de líneas rectas y curvas que a su vez se representan con líneas continuas y espontaneas.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

MUESTRA 3



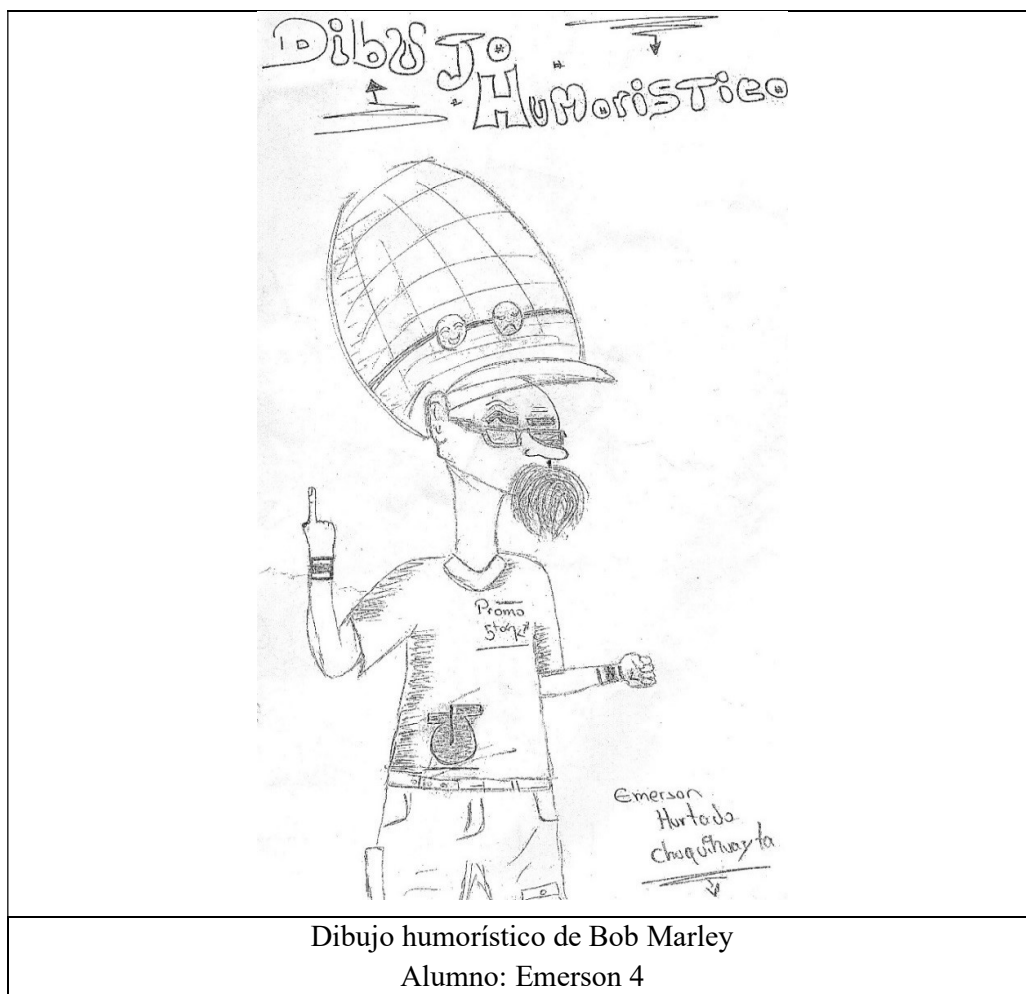
Santa Rosa de Lima				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Mujer	Una mujer con habito de monja con las manos en el pecho apuntando hacia un corazón y en la parte superior observamos dos ángeles	Santa Rosa de Lima religiosa peruana de la orden de los dominicos	Personal, el autor manifiesta tener mucho amor y devoción por Santa Rosa de Lima y de religión es católico hasta el tuétano.
Icono simbólico	Corazón	Órgano central del cuerpo humano	Amor	
	Ángeles	Espíritus custodiando a Santa Rosa de Lima.	Ser inmaterial o espiritual	

Interpretación: En el cuadro se puede apreciar un icono donde se observar a Santa Rosa de Lima religiosa peruana de la orden de los dominicos con habito de monja, con las manos en el pecho apuntando hacia un corazón y en icono simbólico podemos ver un corazón que es un órgano central del cuerpo humano, que significa, el amor que el alumno le tiene a Santa Rosa de Lima y finalmente, ángeles que están custodiando a Santa Rosa de Lima que son seres inmateriales o espirituales; con esta interpretación el alumno nos da conocer la fe y devoción que tiene hacia Santa Rosa de Lima.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Santa Rosa de Lima		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de genero	En la imagen el estudiante representa una virgen con dos ángeles a los costados en la parte superior, en un escenario bastante oscuro la imagen capta la devoción que el autor siente hacia Santa Rosa de Lima.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica, usada por todos los artistas que es desarrollada por medio del trazo o línea.
Instrumentos	Lápiz y papel	Son los medios o recursos apropiados para lograr lo deseado en esta técnica.
Estilo o tendencia	Naif	En este dibujo se aprecia una santa venerando el corazón de la Santísima Virgen María, que representa la riqueza de ese mundo interior y la ubicación de los ángeles en el mundo real es inusual, este dibujo carece de perspectiva y volumen, pero tiene un potencial expresivo.
Línea	Línea mixta	La línea mixta está compuesta por fragmentos de líneas rectas y curvas que a su vez se representan con líneas continuas y espontaneas.

MUESTRA 4



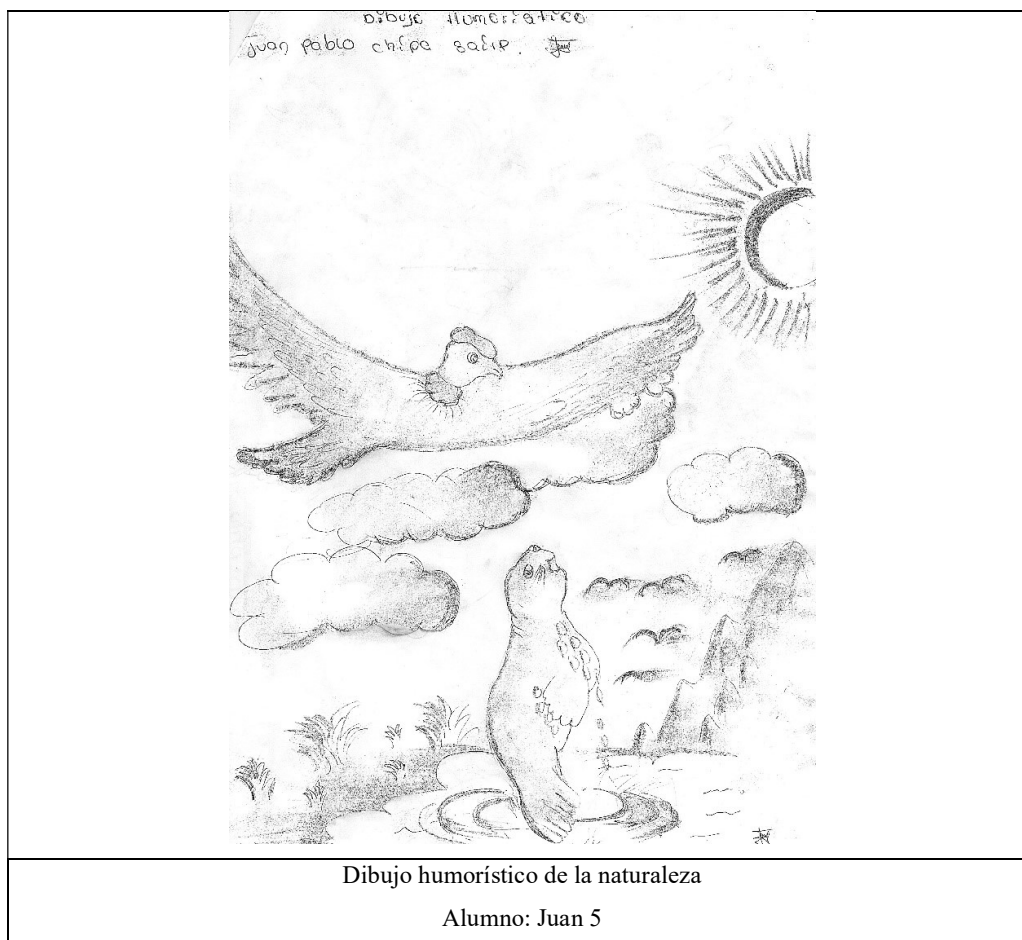
Bob Marley				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Hombre	Adulto hippy haciendo un gesto obsceno	Rastafari	Personal, el autor manifiesta expresar libertad, quiso hacer un personaje parecido a Bob Marley, pero menciona que no es él y le gusta la música regué y un poco de todo tipo de música.
Icono simbólico	Boina	Gorra alargada sin visera	Prenda de vestir	

Interpretación: En esta representación podemos analizar que en icono se puede observar a un adulto hippy con boina grande haciendo un gesto obsceno y en icono simbólico vemos una boina larga típicos del movimiento rastafari de Jamaica y del género reggae que sirve para proteger sus rastas dentro de la boina. El estudiante nos da a conocer sus preferencias por Bod Marley y desde mi punto de vista esta adoptado llevar ese estilo de vida, también expresa libertad, pero menciono que el dibujo no representa al artista, le gusta la música regué y un poco de todo tipo de música

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Bob Marley		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de genero	Es cuando representa escenas de la vida cotidiana, en la imagen se observa forma y estilo de vida diferente a los demás y que adoptan diferentes personas. Esta imagen muestra no sólo al personaje como es, sino también, el origen y la riqueza cultural de este artista.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica, usada por todos los artistas que es desarrollada por medio del trazo o línea.
Instrumentos	Lápiz, papel y borrador	Son los medios o recursos apropiados para lograr lo deseado en esta técnica.
Estilo o tendencia	Naif	En este dibujo podemos ver un personaje bastante estilizado; pero, con ligera exageración en el tamaño de la boina y la nariz, la frente calva con una expresión exagerada de agresividad.
Línea	Línea mixta	La línea mixta está compuesta por fragmentos de líneas rectas y curvas que a su vez se representan con líneas continuas y espontaneas.

MUESTRA 5



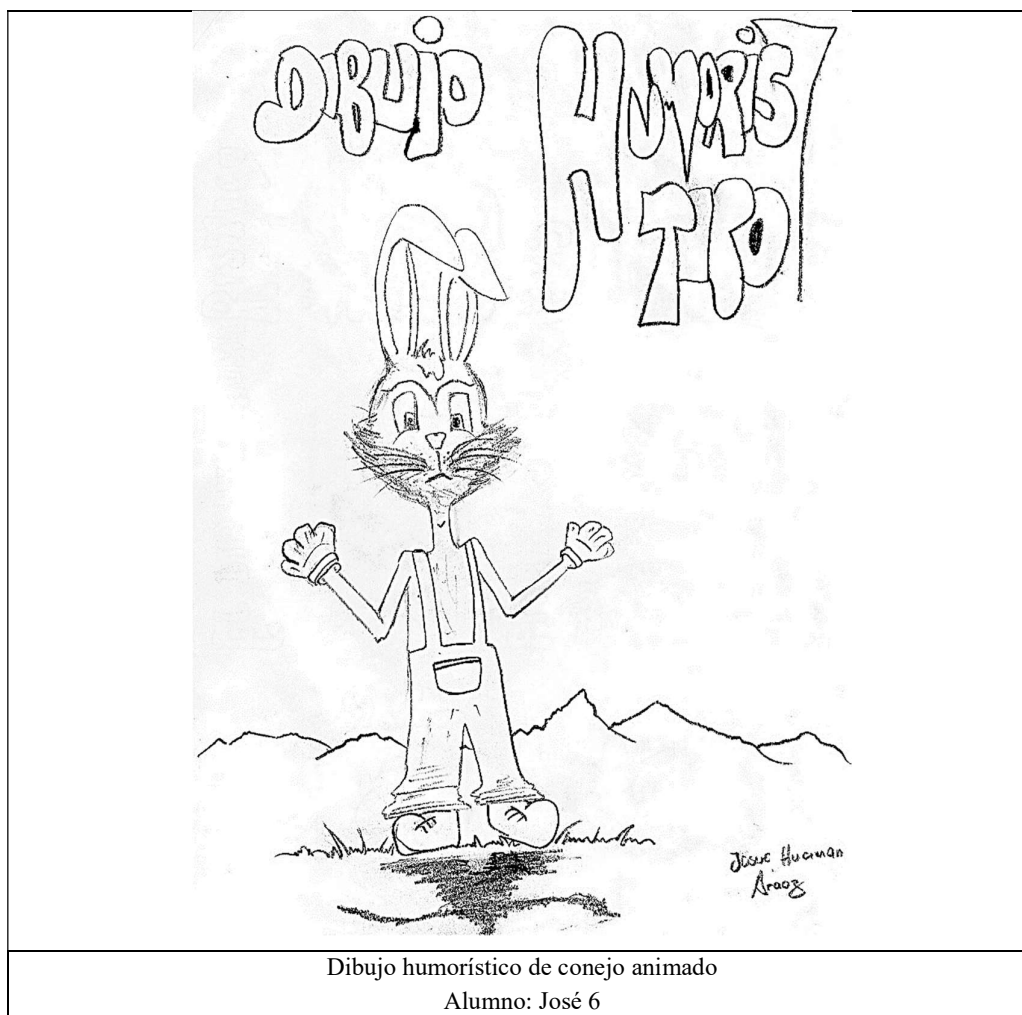
La Naturaleza				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	La naturaleza	Paisaje soleado con un ave y una foca	Lugar donde coexisten seres vivos	Personal, el artista manifiesta su preferencia por la naturaleza, menciona también que estos animales están alegres y en libertad sin que los humanos los molesten.
Icono simbólico	Cóndor	Se encuentra volando por encima de la foca	Ave rapaz de los andes del Perú	
	Foca	Está saliendo del agua tratando de alcanzar al ave	Mamífero carnívoro de la vida acuática	

Interpretación: En el cuadro se observar la naturaleza como icono, que representa un conjunto de cosas que existe en ella que se reproducen o modifican sin la intervención del ser humano, a su vez se observa un paisaje soleado y en icono simbólico podemos ver un cóndor que representa a una ave rapaz de los andes de Sudamérica y por otro parte tenemos a la foca que significa mamífero marino de la vida acuática lo que nos da a entender que el estudiante manifiesta su preferencia por la naturaleza, menciona también que estos animales están alegres y en libertad sin que los humanos los molesten.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

La Naturaleza		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de genero	En la imagen se observa la naturaleza como un ecosistema donde se encuentran animales como: el cóndor ave rapaz que es parte de los andes del Perú y la foca un mamífero carnívoro de vida acuática. El escenario de este dibujo es la propia naturaleza donde se ve que no intervine la mano del hombre.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica, usada por todos los artistas desarrollada por medio del trazo o línea y se complementa con la imaginación y la creatividad dibujando elementos como figura humana, caricatura, animales, etc.
Instrumentos	Lápiz, borrador y papel	Son los medios o recursos apropiados para lograr lo deseado en esta técnica.
Estilo o tendencia	Naif	En el dibujo observamos que el estudiante, ha querido expresar dos formas de vida diferentes, que nos muestra que el cóndor y la foca pueden vivir en un mismo lugar, sin embargo, el cóndor tiene una de las alas ligeramente más grande desproporcionado que la otra y la foca tiene una extraña mirada de felicidad hacia el cóndor.
Línea	Línea mixta	Es la composición de la línea espontánea y la línea continua.

MUESTRA 6



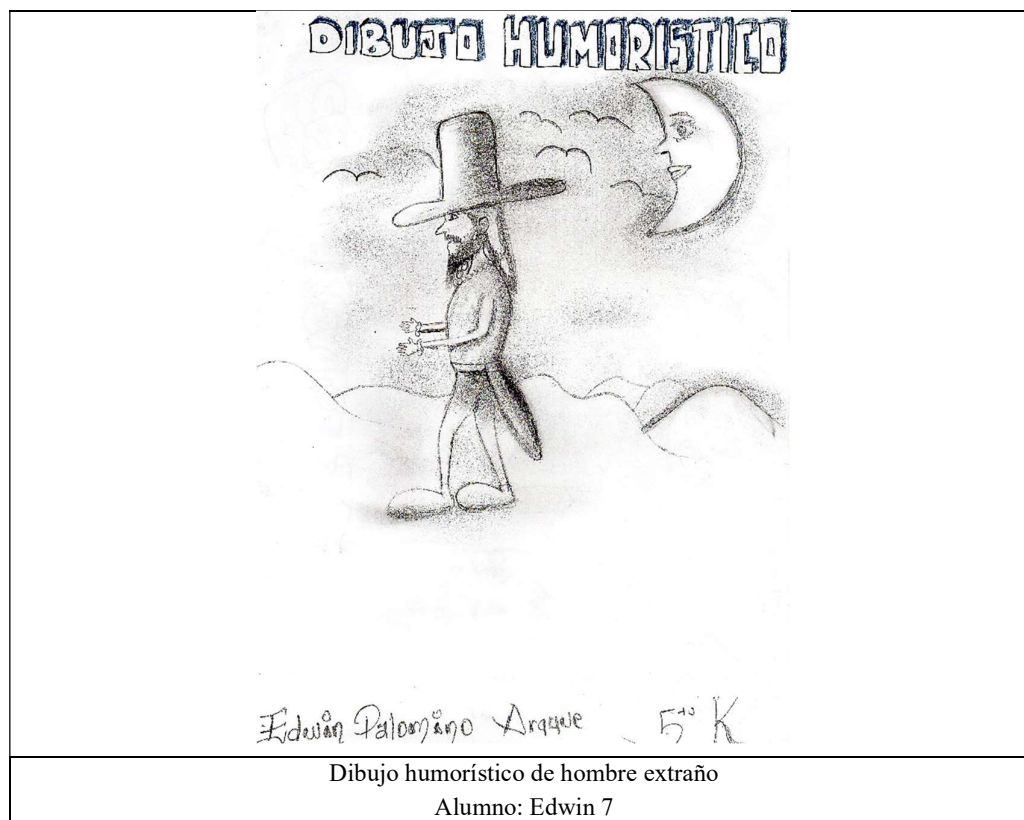
Conejo Animado				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Conejo	Conejo animado con su overol y asustado que se encuentra en un paisaje	Mamífero de cuerpo largo animado	Personal, el autor manifiesta que este conejo se encuentra en el campo solo y asustado es por esa razón que se encuentra triste.

Interpretación: En el cuadro se observa como icono, un conejo animado vestido con overol y guantes que se encuentra asustado y triste por la expresión de su rostro ya que al parecer se encuentra solo en el campo, tiene la apariencia de un humano con un cuerpo alargado, se sostiene de dos patas como los seres humanos. Este dibujo representa a un personaje en un estado emocional negativo. Lo que el estudiante manifiesta que este conejo se encuentra en el campo solo y asustado es por esa razón que se encuentra triste.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Conejo animado		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de género	En la imagen se puede ver a un personaje animado, que muestra actitudes humanas y tiene un modo de reaccionar ante situaciones en su entorno, y que, además, anda a cuatro patas o se sostienen sobre unos aparentes pies, lo que les aleja del mundo animal y les acerca al nuestro y por lo generalmente su escenario es la naturaleza.
Técnica	Dibujo	Es la disciplina del trazado y delineado de cualquier figura, abstracta que represente un objeto real, como forma de expresión gráfica.
Instrumentos	Lápiz, borrador y papel	Son los apropiados materiales para esta técnica.
Estilo o tendencia	Naif	En el dibujo se puede ver un mamífero con cuerpo alargado, como en los dibujos animados con estructura humanizada, esta imagen es irreal porque no existe un conejo humanizado en la realidad y respecto al dibujo los contornos no están bien definidos.
Línea	Línea mixta	La línea mixta es la combinación de diferentes tipos de trazos.

MUESTRA 7



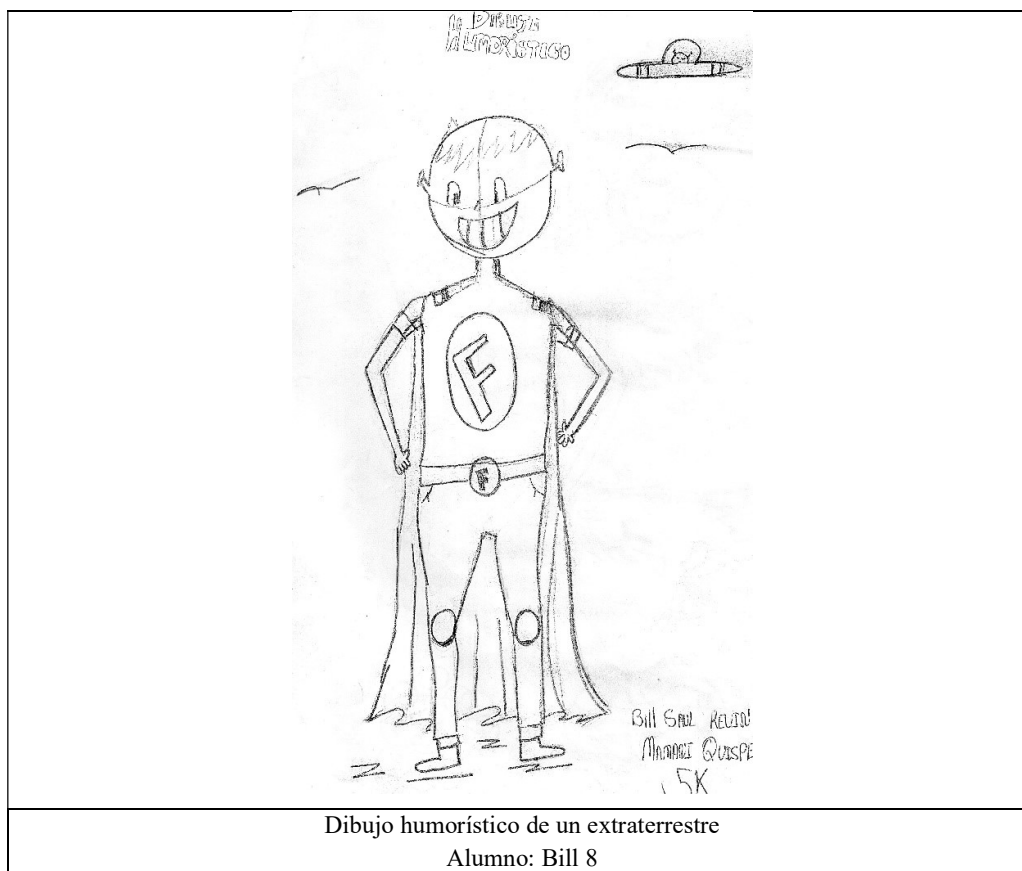
Hombre Extraño				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Hombre	Un adulto con sombrero y un saco largo caminando en la oscuridad bajo la luna.	Un hombre aventurero y solitario	Personal, el autor manifiesta que este personaje es un hombre solitario que representa su paz interior refugiándose en la oscuridad bajo la luz de la luna.
Icono simbólico	La luna	Luna en cuarto creciente dibujo animado	Es un símbolo celestial que representa la paz	
	Las Aves	Animal vertebrado de sangre caliente	Aves de paso	

Interpretación: En el cuadro se puede observar como icono, un adulto vestido con sombrero saco largo caminando en la oscuridad, bajo la luna, que significa un hombre solitario y en icono simbólico observamos la luna animada en cuarto creciente, que significa símbolo celestial, que representa paz; y finalmente las aves, animales vertebrados de sangre caliente que significan aves de paso. En este dibujo el autor representa a un personaje solitario que busca la paz interior refugiándose en la oscuridad.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Hombre extraño		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de género	En la imagen se observa un personaje solitario, caminando de noche acompañado por la luna, este personaje nos da a entender que no tiene miedo de enfrentar las cosas y que tiene la necesidad de meditar para encontrarse a sí mismo.
Técnica	Dibujo	Es una forma de expresión gráfica, usada por todos los artistas que es desarrollada por medio del trazo o línea.
Instrumentos	Lápiz, borrador y papel	Son los apropiados materiales para esta técnica.
Estilo o tendencia	Naif	En este dibujo se observa la presencia de un hombre solitario, acompañado de una luna, con forma humana en un escenario sobrenatural. En cuanto al dibujo carece de proporción y es de pequeña estatura.
Línea	Línea mixta	La línea mixta está compuesta por fragmentos de líneas rectas y curvas que a su vez se representan con líneas continuas y espontáneas.

MUESTRA 8



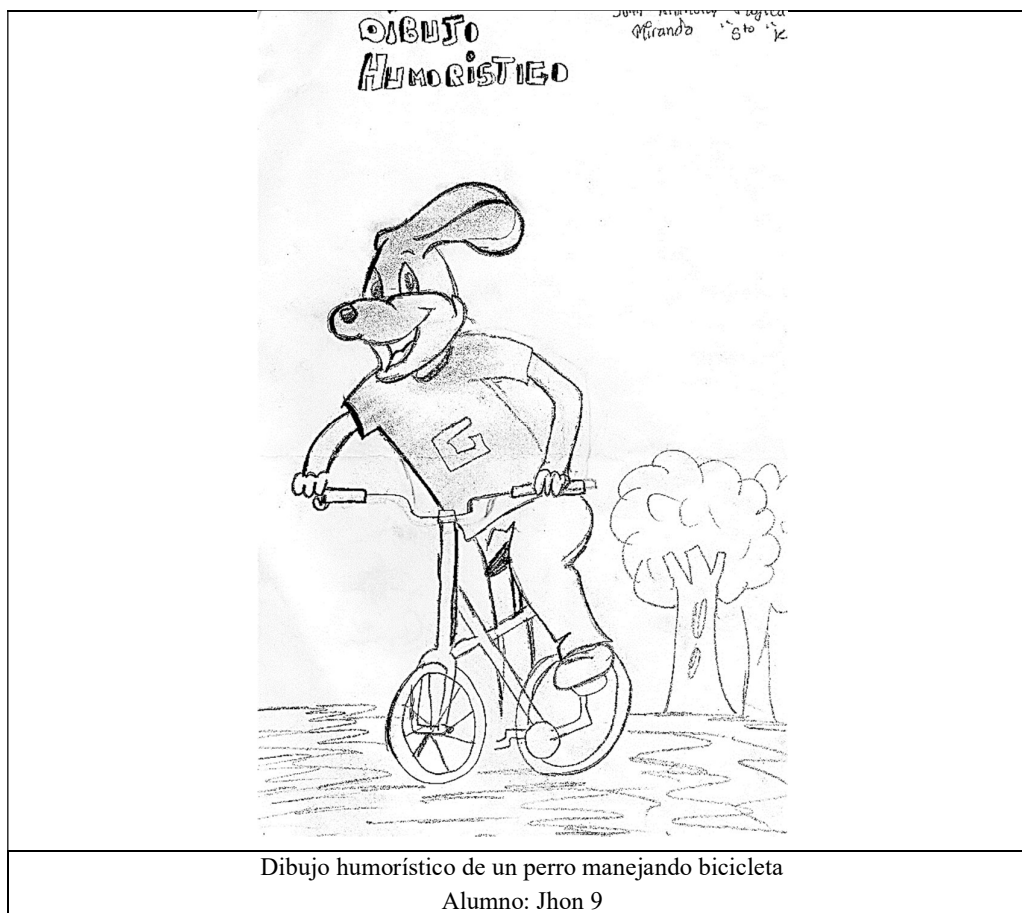
Un Extraterrestre				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Extraterrestre	Extraterrestre con los dos brazos en la cintura con capa y sonriente	Ser vivo que proviene de otro planeta	Personal, el autor manifiesta que este personaje es un extraterrestre y viene de otro planeta a visitar la tierra en su nave espacial sin la intención de hacerle daño a nadie por eso se encuentra alegre y fortachón.
Icono simbólico	Nave espacial	Vehículo de forma cilíndrica	Vehículo espacial	
	Aves	Animales vertebrados de sangre caliente.	La llegada de un extraterrestre a la tierra, en su nave espacial	

Interpretación: En el cuadro se observa como icono a un extraterrestre con una postura heroica tiene los brazos en la cintura, vista capa y se encuentra sonriente, es un ser vivo que proviene de otro planeta; y en icono simbólico, observamos una nave espacial de forma cilíndrica que significa vehículo espacial que funciona más allá de la atmósfera, y por otro lado tenemos a las aves que son animales vertebrados de sangre caliente que se sienten espantados por la llegada de una nueva especie a la tierra. El dibujo representa a un personaje en un estado emocional positivo porque se muestra alegre y fortachón.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Un Extraterrestre		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de género	En esta imagen observamos a un extraterrestre visitando el planeta tierra con su nave espacial en busca de nuevas amistades según el autor, además transmite tranquilidad y poder.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica, usada por todos los artistas que es desarrollada por medio del trazo o línea y se complementa con la imaginación y la creatividad.
Instrumentos	Lápiz, borrador y papel	Son los materiales que se utiliza como recurso para lograr lo deseado.
Estilo o tendencia	Naif	En este dibujo el personaje nos da a entender que es completamente irreal, que proviene de un mundo desconocido y que no pertenece a este contexto. Respecto al dibujo el artista intuye las formas y estás a su vez inconclusas.
Línea	Línea mixta	La línea mixta está compuesta por fragmentos de líneas rectas y curvas que a su vez se representan con líneas continuas y espontaneas.

MUESTRA 9



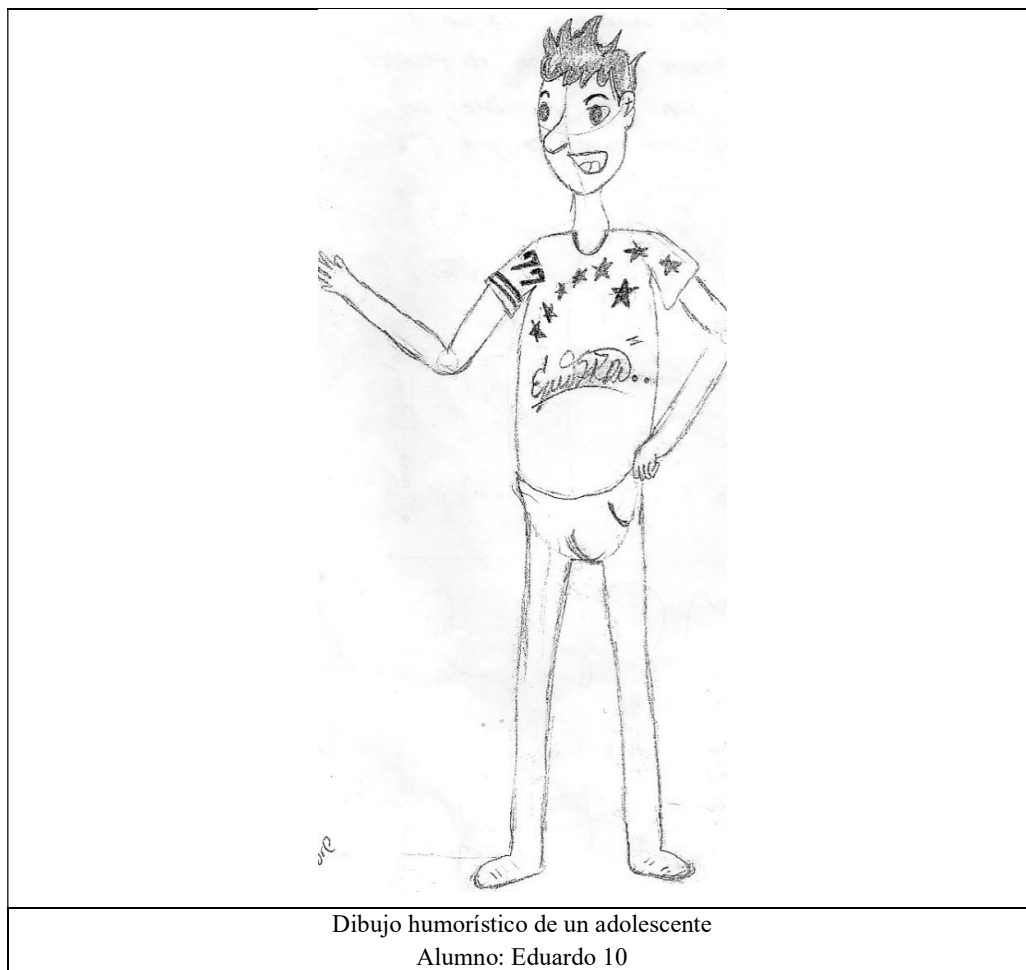
Un perro manejando una bicicleta				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Bicicleta	Vehículo de transporte humano	Vehículo de dos ruedas	Personal, el autor manifiesta que a este personaje le gusta manejar la bicicleta a campo abierto y que se encuentra en un estado emocional positivo.
Icono simbólico	Perro	Un perro alegre de dibujo animado manejando una bicicleta	Libertad y alegría	

Interpretación: En el cuadro se observa como icono a un perro con características humanas manejando una bicicleta a campo abierto en un estado emocional positivo, y en icónico simbólico podemos ver una bicicleta, que es un vehículo de transporte humano. Este dibujo representado nos da a entender que el estudiante tiene cierta afición por el ciclismo de aventura tal como se observa en la imagen.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Un perro manejando una bicicleta		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de genero	En la imagen observamos a un perro manejando una bicicleta en un parque, que otorga una actitud humana, que se sostienen sobre unos aparentes pies, similares al nuestro, este personaje muestra estar disfrutando, lo que hace; como también capta el momento emocional que lo involucra.
Técnica	Dibujo	Es la disciplina del trazado y delineado de cualquier figura, abstracta que represente un objeto real, como forma de expresión gráfica.
Instrumentos	Lápiz, borrador y papel	Son los materiales apropiados que se utiliza como recurso para lograr lo deseado.
Estilo o tendencia	Naif	En el dibujo se puede ver a un mamífero con forma humanizada, que solo se puede ver en los dibujos animados, haciendo el rol de un humano, esta imagen es no natural porque no existe tal formación en la vida real, es solo, la imaginación propia del estudiante.
Línea	Línea mixta	La línea mixta está compuesta por fragmentos de líneas rectas y curvas que a su vez se representan con líneas continuas y espontaneas.

MUESTRA 10



Un adolescente				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN
Icono	Hombre	Un joven adolescente mirando de costado alegremente	Juventud	Personal, el autor declara que le gusta vestirse de forma casual, en el polo tiene su firma personal que representa su nombre y el número 77 con el cual dice identificarse y también le gusta que sus polos tengan logos.

Interpretación: En el cuadro observamos como icono, a un adolescente de género masculino en posición de autoridad señalando con la mano derecha y a su vez sonriendo, en él podemos ver un vestuario casual, lleva un polo sencillo con un logo de estrellas en la parte frontal y el número 77 con el cual dice identificarse, su firma representa su nombre. Lo que nos da a entender que este dibujo representa su propia personalidad del estudiante.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Un adolescente		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Pintura de genero	Este dibujo representa un aspecto social de la personalidad del estudiante y la forma como el suele vestirse a diario, dice identificarse con el número 77, la firma representa su nombre, pero el pantalón y las zapatillas no se diferencian en su conjunto, la imagen muestra que este comportamiento infiere en su vida personal del estudiante.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica, usada por todos los artistas que es desarrollada por medio del trazo o línea complementándose con la imaginación y la creatividad, dibujando elementos como figuras humanas, caricaturas, animales, etc.
Instrumentos	Lápiz, borrador y papel	Son los apropiados materiales para esta técnica.
Estilo o tendencia	Naif	En esta imagen se observa deformaciones en cuanto a los brazos, manos en una de ellas tiene hasta seis dedos y las zapatillas parece estar unidos al pantalón; sin embargo, transmite estar alegre y tranquilo.
Línea	Línea mixta	Este trazo corresponde al principio del perfil del objeto, y se convierte en el trazo del dibujo final.

3.6. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS



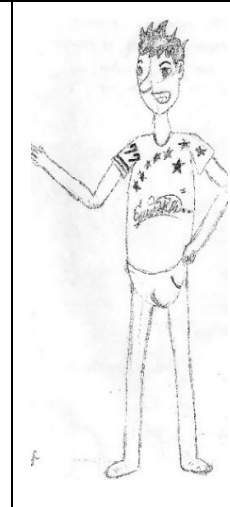
3.6.1. Segundo Nivel de análisis cualitativo


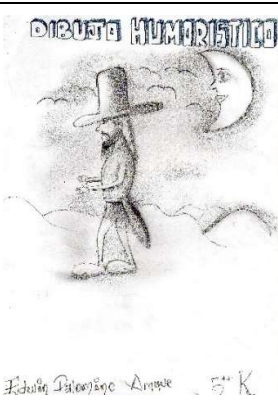


Consiste en describir e interpretar el significado profundo de las categorías, lo que se le denomina “Codificación selectiva” (Sampieri R. H., 2015, pág. 441)

La técnica e instrumentos que se utilizan para la valoración entre categorías tiene un diseño en el cual se ingresan los elementos estéticos categorizados para realizar el análisis entre categorías. El análisis que se hace, es en base a la producción estética creativa del alumno durante el desarrollo de este proceso.


Las imágenes son el resultado del proceso creativo, por lo que, el instrumento recoge las imágenes que han sido analizadas e interpretadas en el primer nivel de investigación. Luego de la categorización en base a criterios semióticos, estéticos y sociales realiza el análisis interpretativo de las relaciones entre las categorías.

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS GRÁFICO EN BASE A CLASIFICACIÓN POR CATEGORÍAS

PARADIGMATICA SIMILITUDES			
DIFERENCIAS	CATEGORÍA	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN	
	FIGURA HUMANA	ADOLESCENTES	
			

		ADULTOS			IMAGEN
	ANIMALES HUMANIZADOS			IMAGEN	
AUROS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rafael 1 ○ Bryan 2 ○ Palomino 3 ○ Emerson 4 ○ Juan 5 			<ul style="list-style-type: none"> ○ José 6 ○ Edwin 7 ○ Bill 8 ○ Jhon 9 ○ Eduardo 10 	

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS GRÁFICO EN BASE A AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS NO CATEGORIZADOS

PARADIGMATICA SIMILITUDES		
DIFERENCIAS	ELEMENTOS NO CATEGORIZADOS	IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN
INNATISMO	ORIGINALIDAD	

3.6.2. Interpretación de análisis de categorías

Codificación Axial

Temporales: Cuando una categoría siempre o casi siempre precede a otra, aunque no necesariamente la primera es causa de la segunda.

TABLA DE UNIDADES

PARABOLAS				
Un vagabundo	Adolescente patinando	Santa rosa de Mima	Bod Marley	La naturaleza
Conejo animado	Hombre extraño	Extraterrestre	Perro manejando bicicleta	Adolescente

	CATEGORIAS	SIMILITUDES		
DIFERENCIAS	Adolescentes	Extraterrestre	Adolescente patinando	Adolescente
	Adultos	Bod Marley		Hombre extraño
	Animales animados	Perro manejando bicicleta	Conejo animado	

3.6.3. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación

Actos y comportamientos específicos durante el aprendizaje:

3.6.3.1. Acontecimientos:

Durante la primera sesión de clase algunos estudiantes no lograron diferenciar entre los tipos de líneas, como también, no consiguen identificar la finalidad de las figuras geométricas haciendo comentarios despectivos, esto me hizo entender que no prestan atención o son distraídos y no logran dibujar lo que se les indica, sin embargo, la mayoría lo hace muy bien de manera ordenada y correcta.

En la segunda sesión de clase hubo un incidente estuvimos desarrollando el dibujo del cuerpo completo cuando empezó a llover y de repente el viento hizo que se cayera el vidrio de la ventana, cayéndole directamente en el brazo a uno de los estudiantes afortunadamente no ocurrió nada grave sólo fue un golpe leve.

Durante la tercera sesión de clase, como es de costumbre hice preguntas a los estudiantes más distraídos, sobre que habíamos desarrollado en la sesión anterior, algunas respuestas no fueron asertivas, entonces si esto es frecuente, puedo deducir que posiblemente tengan problemas en casa o están ocupados en otras actividades, para lo cual tome la decisión de asignar responsabilidad como recoger la basura al final de clases ver quien hace desorden duran la sesión de clases y de esa manera lograr que ellos ejecuten sus actividades ordenadamente.

3.6.3.2. Actividades:

Primera sesión se clase. - Lo primero que hice fue presentarme, les conté un poco de quien soy y que hago en mi vida profesional y luego de darles algunas indicaciones relacionados al respeto entre profesor y alumno y vice versa, acordamos ciertas reglas de convivencia para un mejor desempeño en clase. Empecé con un dibujo humorístico en la pizarra a manera de motivación, en seguida les dije que analizaran el dibujo por dos minutos y luego les pregunte ¿qué tipos de líneas y figuras geométricas se encuentran en el dibujo? Los estudiantes lograron identificar líneas, forma, figuras geométricas hasta color, que en lenguaje artístico se interpreta formalmente como:

- *Líneas:* Horizontales, verticales y oblicuos
- *Formas:* Círculos, óvalos, triángulo, y cuadrado

De esta manera recuperamos saberes previos de los estudiantes; y se hizo, las correcciones pertinentes relacionados al dibujo gráfico.

En el desarrollo trabajamos los tipos de líneas, fue el momento clave para practicar los trazos, les indique que “Tomen el lápiz de manera imaginaria y tracen en el espacio una línea en forma de ovalo repetidas veces, para luego hacer el ejercicio en una hoja de papel” los tipos de líneas ejecutados son:

a. **Línea continua:**

Trazos suaves y cortos como para principiantes.

b. **Línea espontanea:**

Trazos realizados con mucha rapidez y espontaneidad.

c. **Línea sensible:**

Utilizamos las dos líneas anteriores de trazos suaves y espontáneos.

Los estudiantes continúan con el ejercicio de aprendizaje conjuntamente con el profesor, de manera que esos trazos, los vamos a emplear en las diferentes figuras geométricas, que van a servir como formas básicas del dibujo, para elaborar estructuras de la cabeza y de cuerpo completo.

Para darle una sensación de movimiento y dirección al rostro utilizamos la línea vertical, la línea horizontal, y la línea diagonal, el movimiento nos servirá para enriquecer las expresiones de la caricatura, de ahí que las expresiones, tienen que ser asimétricas.

En una hoja blanca juntamos las líneas con las figuras geométricas mencionadas anteriormente, realizamos una estructura básica de lo que serían los primeros indicios de un rostro.

Segunda sesión de clase. - La actividad consiste en estructurar el cuerpo humano en base al dibujo humorístico como motivación iniciamos con la representación de un dibujo gráfico en la pizarra, recordamos la clase anterior al azar buscamos respuestas en los estudiantes, sobre las enseñanzas y aprendizajes; luego diferenciamos edad y género con la figura geométrica correspondiente.

Empezamos con la estructura básica del cuerpo, seguimos utilizando las figuras geométricas, la línea como elementos principales para el dibujo, esta vez, agregamos la antropometría, para que en el dibujo las partes estén equilibradas y proporcionadas por que es ahí donde más se equivocan.

Empezamos por la cabeza según al esquema anterior luego estructuramos el cuerpo paso a paso conjuntamente con los estudiantes, verificando de manera individual el proceso de aprendizaje de los estudiantes seguidamente damos forma al rostro, y luego continuamos, con las extremidades utilizando líneas verticales, horizontales y diagonales para trazar las extremidades; y que ambas extremidades tengan las mismas medidas, seguidamente, le damos forma a los brazos y pies; finalmente sin salirnos del esquema empezamos a vestir al personaje según al gusto de los alumnos sin dejar de lado las formas y la estructura del dibujo.

Tercera sesión de clase. - Desarrollando la evaluación, empezamos con una motivación de creatividad por medio de la imaginación, cerramos los ojos con las manos en la mesa y nos imaginamos estar en un lugar desconocido, luego nos encontramos con seres animados, tratamos de dialogar con el primer personaje que nos

encontráramos y que al abrir los ojos contaran esa experiencia a través de un dibujo humorístico y con esta actividad concluimos la evaluación final.

El examen tiene un tiempo determinado de 45 minutos, aplicando todos los esquemas realizados en la primera sesión, y en la segunda sesión de clase, para lo cual, el profesor a modo de ayuda realiza esquemas simples en la pizarra sobre animales, figura humana, lo que les permitiría representar con facilidad el dibujo imaginado por ellos, el tutor advirtió que no se copien del compañero ni tampoco copiar de imágenes ya existentes y que solo surgiese de la dinámica que se hicimos.

3.6.3.3. Estrategias, prácticas o tácticas

Los estudiantes se mostraron inquietos al principio encontré las carpetas desordenadas, en seguida les indique ordenar las carpetas y para que fluyera mejor la sesión de clase les dije que hicieran sólo lo que corresponde al curso de arte y que guardaran cualquier cosa que no sea de la asignatura.

La facilidad al realizar dibujos radica en estructurar correctamente las figuras geométricas, sería una experiencia inolvidable para los estudiantes, por ejemplo, al realizar las extremidades relacionamos el tamaño de los brazos y el de las piernas para que guarden relación entre sí, de esta manera, lograríamos proporcionar correctamente las partes del cuerpo.

3.6.3.4. Estados:

Algunos estudiantes no logran relacionar el tamaño de las extremidades correctamente, como los brazos y piernas; lo que indica, que en sus dibujos surgiera otras alternativas de solución y también hay estudiantes que no tienen buen argumento sin embargo tienen un buen dibujo.

3.6.3.5. Participación:

En las intervenciones la mayoría de los estudiantes dieron sus puntos de vista, pero, hubo un estudiante en particular que identifiqué correctamente los tipos de líneas en el dibujo de la pizarra, su respuesta fue bastante asertiva; pero, no falta alguien por ahí que mencione incorrectamente los elementos del dibujo como: Huevito, bolas semi ovalo y media luna.

3.6.3.6. Significado:

En la primera sesión desarrollamos la línea, que tiene un propósito fundamental en el desarrollo sicomotor del estudiante en el cual expresan sus emociones y sentimientos; ya que la línea, es parte fundamental del dibujo.

En la segunda sesión desarrollamos las estructuras básicas del rostro y del cuerpo, que tiene un propósito fundamental, en la representación del dibujo y algo que es importante, al momento del ejercicio es la imitación y la observación de los ejemplos que el profesor les plantea en la pizarra.

3.6.3.7. Condiciones o limitaciones:

En el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, los estudiantes reaccionan frente a algunas dificultades como cuando les planteo hacer una estructura y ellos se preguntan ¿Cómo lo voy a dibujar? y otros dicen ¿si no se dibujar? en ese caso se hace un reforzamiento pertinente al caso.

3.6.3.8. Consecuencias: ¿Qué sucede si...?

¿Qué hubiese pasa si el vidrio al caer en el brazo del adolescente le causara un corte? ¿De qué manera me hubiera perjudicado este incidente? ¿Qué hubiera pasado si permitiera el desorden?

3.6.3.9. Entornos:

El aula es el lugar donde corresponde trabajar, al principio se encontraron las carpetas desordenadas y estudiantes inquietos por aprender, motivo por cual empezamos a organizar las cosas y establecer normas de convivencia, para que, de esa manera fluyera mejor la sesión de clase; algunas veces llegamos a utilizar el laboratorio para motivarles por medio de videos audio visuales.

3.6.3.10. Reflexiones:

Las actividades desarrolladas en clase, son una herramienta fundamental sobre todo para el aprendizaje de los estudiantes; considero, que el profesor muchas veces tiene que tomar decisiones replanteando las estrategias de enseñanza, recopilando información periódicamente y detectar las posibles dificultades que puedan tener los estudiantes. Así mismo el docente debe ser consciente de la enseñanza planteada en las sesiones de clase.

CAPÍTULO VI

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados

4.1.1. Resultados de análisis semiótico – estético

A. Primer Nivel de Investigación: Categorización (similitudes)

Hernández Sampieri, R (2014) Metodología de la Investigación Pág. 423.

a) Primera categoría: Adolescentes

En esta categoría se encuentran personajes, jóvenes y adolescentes que han sido agrupados dentro del género masculino entre 16 a 17 años de edad a esta categoría corresponden tres obras: un adolescente, un extraterrestre y un adolescente patinando todos ellos tienen similitud en edad y género.

b) Segunda categoría: Adultos

En esta categoría se encuentran dos personajes adultos, según el autor el primero es un cantante del género reggae Bod Marley y el segundo un vagabundo, con similitudes en la forma de vestir, ambos traen un objeto en la cabeza y bigotes lo cual los hace parecidos de alguna manera.

c) Tercera categoría: Animales Animados

En esta categoría se observan personajes de animales animados, a esta categoría corresponde dos dibujos: un perro manejando una bicicleta y un conejo animado ellos tienen similitudes en cuanto a ser animales humanizados realizando acciones humanas.

B. Segundo nivel de investigación: (diferencias)

1. Codificación axial

a) Primera categoría: Adolescentes

¿A qué se refiere la categoría?

Se refiere a la experimentación emocional que comprende entre la infancia y la adolescencia al momento de la creación personajes usaron la espontaneidad y creatividad.

¿Cuál es su naturaleza y su esencia?

En principio la naturaleza de esta categoría es la manifestación creativa que lo conecta con el autor y su esencia es que los estudiantes se ven así mismo en sus representaciones.

¿Qué nos dice la categoría?

Nos dice que en su creación utilizaron la creatividad y se puede interpretar cada uno de los dibujos en su conjunto por tener similitudes.

¿Cuál es su significado?

Es la representación plástica de personajes utilizando imaginación, creatividad y espontaneidad.

b) Segunda categoría: Adultos**¿A qué se refiere la categoría?**

A todos aquellos personajes que han alcanzado su completo desarrollo físico, pero con cualidades y características de adultos.

¿Cuál es su naturaleza y su esencia?

Su naturaleza es la de un ser independiente y su esencia es la creación de diferentes posturas y actitudes distintas de la categoría adolescente.

¿Qué nos dice la categoría?

Que en su creación emplearon la creatividad y el pensamiento divergente.

¿Cuáles es su significado?

Que los estudiantes son buenos creando dibujos.

c) Tercera categoría: Animales animados**¿A qué se refiere la categoría?**

A personajes que tienen forma de dibujo animado, pero con características humanas que actúan como objetos irreales.

¿Cuál es su naturaleza y su esencia?

La naturaleza de esta categoría es la manifestación creativa que lo conecta con la actitud infantil del autor y su esencia es que los estudiantes manifiestan sus emociones, deseos y sentimientos a través de sus propios dibujos.

¿Qué nos dice la categoría?

Que se puede interpretar en su conjunto por tener similitudes en sus características.

¿Cuáles es su significado?

Son seres animados, irreales que solo existen en la imaginación del estudiante.

B. Codificación selectiva

4.1.2. La relación que hay entre categorías

La primera categoría adolescentes se relaciona con la categoría adultos porque son del mismo género

La segunda categoría adultos se relaciona con la categoría animales animados por que son dibujos gráficos que son interpretados como dibujos humorísticos.


4.1.3. Resultados de análisis pedagógico

- **Recolección de la información cualitativa de los valores estéticos del dibujo humorístico que realizan los estudiantes.**

Se recogió los datos de cada dibujo, para analizar cada muestra, esto se desarrolló mediante un instrumento (cuaderno de campo) que nos permitirá analizar cada dibujo de acuerdo a sus características.

- **Identificación de originalidad.**

En respuesta al procesamiento y análisis gráfico, en base a agrupación de elementos no categorizados tenemos el siguiente cuadro:

PARADIGMATICA SIMILITUDES		
DIFERENCIAS	ELEMENTOS NO CATEGORIZADOS	IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN
INNATISMO	ORIGINALIDAD	

Interpretación: Existen variedad de pensamientos subjetivos, los cuales varían en forma, contenido y sólo puede ser entendido con la interpretación del propio estudiante, quien decide en su pensamiento la originalidad de sus obras; lo que nos da entender, que estas tres obras realizadas tienen diferentes lecturas graficas como: Juan Pablo Chipe que nos da a entender que el estudiante muestra su preferencia por la naturaleza; donde según el estudiante en este dibujo no interviene la mano del hombre; que desde mi punto de vista, es considerada como una dibujo naturalista. Juan José Palomino Quispe, en este dibujo el estudiante demuestra tener fe y devoción hacia Santa Rosa de Lima, religiosa peruana de la orden de los dominicos. Raphael Rodríguez, quien realizó este dibujo nos da a conocer que la imagen está llena de misterios, que, según el estudiante, es un personaje que a pesar de las adversidades siempre logra salir adelante el cual refleja la personalidad propia del estudiante que se inspiró en los momentos especiales de su vida.

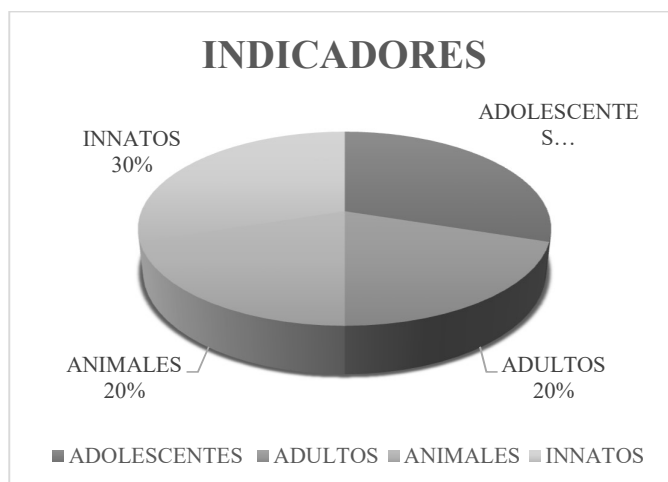
De acuerdo a una interpretación psicológica de los dibujos de los estudiantes de esta categoría, reflejan su propia personalidad, ya sea de un comportamiento positivo o negativo, que va adquiriendo durante el proceso de desarrollo escolar y social.

- **Preparación de la sesión de clase sobre la línea en el dibujo humorístico.**
Se preparó una sesión de clase sobre el dominio de línea, formas geométricas, como introducción al dibujo humorístico; para luego, asociarlos a la estructura del rostro humano y la estructura completa del cuerpo humano.
- **Realización de la exposición con los trabajos terminados.**
Se realizó una exposición personal de cada dibujo realizado, con sus respectivas interpretaciones.
- **Evaluación cualitativa de los valores estéticos recogidos del dibujo humorístico.**
En la presentación de sus dibujos se evalúa algunos criterios como: originalidad, creatividad, presentación. Limpieza y la interpretación verbal de sus trabajos.

4.1.4. Resultados de análisis estadísticos

La frecuencia de la categoría con la cual aparece en los materiales analizados. El siguiente cuadro planteo para ver como emergen las categorías e indicadores.

<i>Indicadores nominal</i>	<i>Nº de alumnos</i>
<i>Adolescentes</i>	3
<i>Adultos</i>	2
<i>Animales humanizados</i>	2
<i>Innatos</i>	3



En la interpretación cuantitativo de los datos respecto al análisis de categorías expresan el 100% de representaciones graficas que equivale a 10 estudiantes y tenemos el siguiente resultado: En la categoría adolescentes tenemos el 30% de preferencia que corresponde 3 estudiantes, en la categoría adultos tenemos el 20% de preferencia que corresponde a 2 estudiantes, en la categoría animales tenemos 20% de que corresponde a 2 estudiantes y finalmente en los no categorizados tenemos el 30% que corresponde a 3 alumnos que son los más creativos y originales que los demás, considerados como innatos esto determina que realizaron trabajos más allá de toda expectativa.

Entonces 3 alumnos se desempeñaron de forma excelente en la creación de dibujos, sin embargo 7 alumnos no se expresaron en su totalidad. Se sugiere al quinto grado de secundaria de la Gran Unidad Escolar Inca Garcilaso de la Vega, tomar en cuenta los resultados del gráfico estadístico para que mejoren en la expresión gráfica.

CONCLUSIONES

- Se logro utilizar la línea como una herramienta gráfica que ha pasado a ocupar un lugar importante en el desarrollo expresivo de los estudiantes y a su vez nos permite observar y analizar la información estética de manera individual y grupal.
- Se identifico capacidades creativas en los estudiantes, no todos logran desarrollar sus habilidades al mismo nivel sin embargo la mayoría fácilmente expresa sus sentimientos logrando desarrollar trabajos creativos.
- Se preparo sesiones de clase para evaluar las capacidades creativas de los estudiantes, este proceso se llevó a cabo mediante estrategias de enseñanza aprendizaje paso a paso desde su inicio desarrollo y salida logrando despertar habilidades en ellos.
- Se realizo la exposición individual de los trabajos terminados como resultado del aprendizaje esperado, con la finalidad de motivar a seguir creando en su entorno social y a su vez adquirir nuevos conocimientos.
- Finalmente, se evaluó la creatividad de los estudiantes, el dominio de la línea y los valores estéticos de cada dibujo, tomando en cuenta los instrumentos y criterios de evaluación para un mejor desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, estableciendo el tiempo y espacio determinado, para su mejor desempeño; preparando la información con anticipación, para que fluya de manera correcta hacia el aprendizaje deseado.
- Incentivar y crear en el estudiante el pensamiento divergente, desarrollando habilidades e ideas diferentes. Por supuesto no todos comparten un pensamiento homogéneo, por ese motivo, el docente de área debe estimular y fomentar esas cualidades en cada alumno.
- Se propone al docente del área preparar la sesión de clase con anterioridad para no caer en improvisaciones y utilizar siempre materiales didácticos con buena información sobre todo para que el estudiante esté convencido de su capacidad.
- Fomentar que el alumno aprecie su propio trabajo y de esa manera pueda adquirir experiencias y conocimientos, donde el docente debe brindarle confianza necesaria para que el alumno se desenvuelva con naturalidad.
- Finalmente, en educación artística se propone una evaluación cualitativa por tratarse de valores estéticos en su mayoría, para esta evaluación se utiliza un cuadro de observación y diálogo para el mejor manejo de información.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Agüer, L. G. (2011). *Anatomia de la creatividad*. Barcelona: FUNDIT.
- Ambel, R. j. (s.f.). *Dibujo Artístico*.
- Anatomia de a.* (s.f.).
- Antonio, J. (1990). *El Dibujo de Humor* (Setima Edicion ed.). España: CEAC.
- Berk, L. E. (1999). *Desarrollo del niño y el adolescente* (4 ed.). Madrid: Prentice Hall.
- Blair, P. (2008). *Dibujos Animados*. Estados Unidos: Every Green.
- Canal, M. F. (2010). *La linea y la mancha en el dibujo*. España: Parramon.
- Escobar, R. R. (2010). "La era silente del dibujo animado". Peru: More.
- Gamara, S. (2009). *El Dibujo Humorístico*. España: Parramon.
- Guerra, A. d. (2008). *Manual de Educacion Plastica y Visual*. España: Sandoval.
- Hasbun, A. (2009). *Dilbujo Humorístico*. Santo Domingo: Universidad APEC.
- Huerta Rosales, M. (2002). *Enseñar A Aprender Significativamente* (2 ed.). Lima: San Marcos.
- Kandinski, V. V. (1995). *Punto y Linea sobre el Plano* (5ta ed.). Barcelona: Labor S. A., Escoles Pies.
- Marsicovetere, E. C. (2009). *Artes Plasticas*. Guatemala.
- Morales, J. J. (2001). *La Evaluacion en el Area de Educacion Visual y Plastica en la ESO*. Epaña.
- Moreno Guerrero, A. (2008). *Estimulacion Temprana*. España: Ciencia y Didactica.
- Motta, R. P. (2006). *Jango e o golpe de 1964*. Rio de Janeiro: Jorge ZAHAR.
- Osho. (1990). *Creativity*. India: LTD.
- Rodriguez, J. J. (2008). *Revista Digital Ciencia Y didactica*. Enfoques Educativos.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodologia de la Investigacion* (sexta edición ed.). Mexico: Edamsa.
- Sampieri, R. H. (2015). *Metodologia de la Investigacion* (Sexta Edicion ed.). Mexico: Mc Graw Hill education.
- Tovar, C. (1989). *Tecnica del Dibujo y de la Caricatura* (Primera edicion ed.). peru: Horizonte.

APÉNDICES

APÉNDICE A

Instrumento de análisis estético artes plásticas

TÍTULO DE LA OBRA		
DIMENSIÓN creativa	TAXONOMÍA VALOR	CARACTERÍSTICAS VALOR ESTÉTICO
Género		
Categoría		
Técnica		
Instrumentos		
Estilo y forma		
DIMENSIÓN compositiva		
Proporción		
Equilibrio		
Perspectiva		
Morfología (Forma)		
Línea - Contorno		
Armonía		
Color		
Ritmo		
DIMENSIÓN de contenidos		
Sígnico (Real-Ideal)		
Parergon		
Abstracto		
Conceptual		

Dimensiones e indicadores (valores estéticos) generales para el análisis de las obras de arte y los procesos creativos por expresión.

APÉNDICE B

Fotografías del proceso de investigación

	
<p>Fachada del colegio Inca Garcilaso de la Vega</p>	<p>Insignia de la institución educativa</p>
	
<p>Vista satelital del colegio</p>	
	
<p>Realizando la sesión de aprendizaje</p>	



Enseñanza y aprendizaje del dibujo humorístico



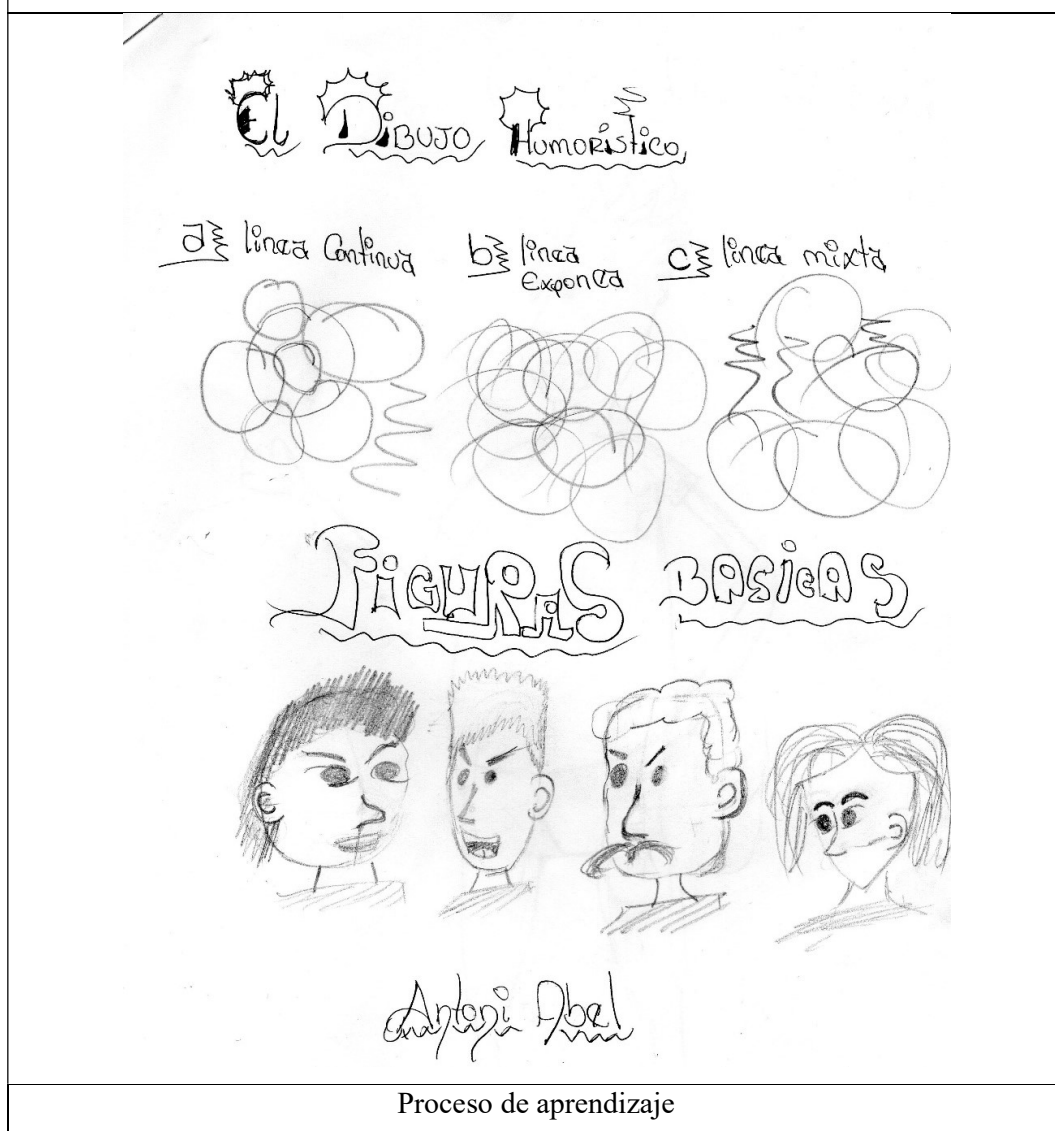
Proceso de aprendizaje



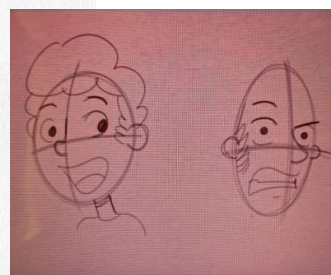
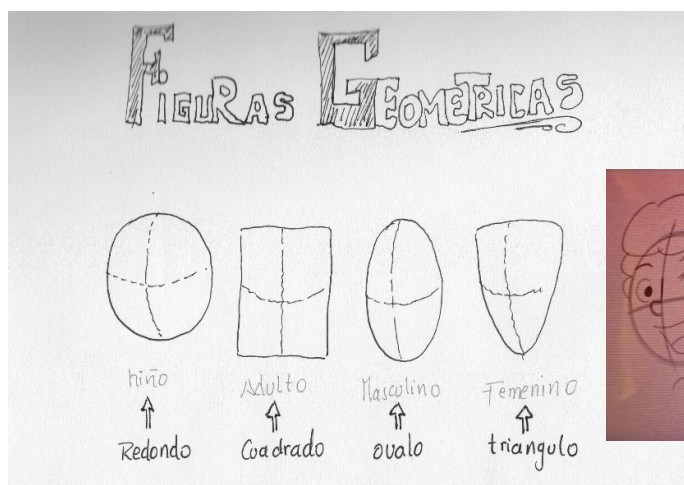
Práctica de la línea



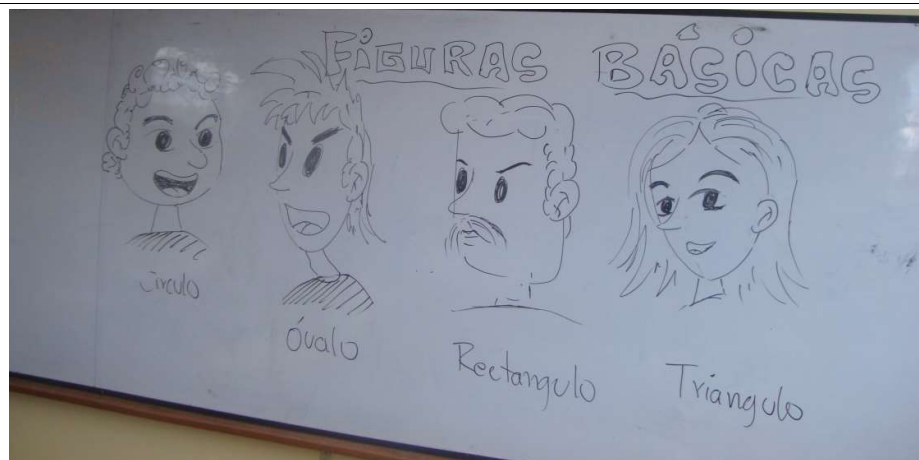
Construyendo las formas básicas de la cabeza



Proceso de aprendizaje



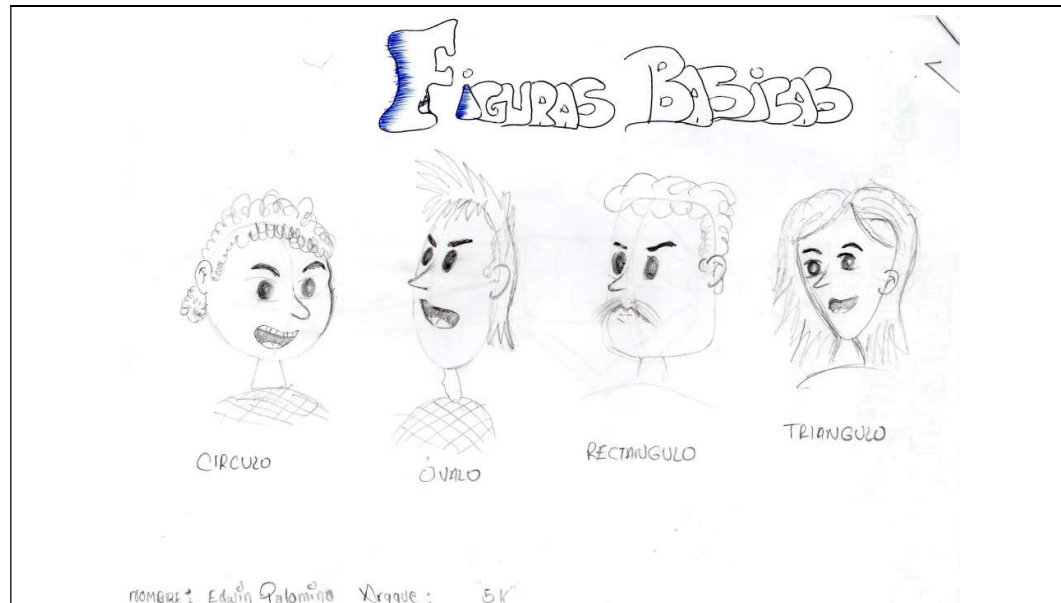
Figuras geométricas básicas



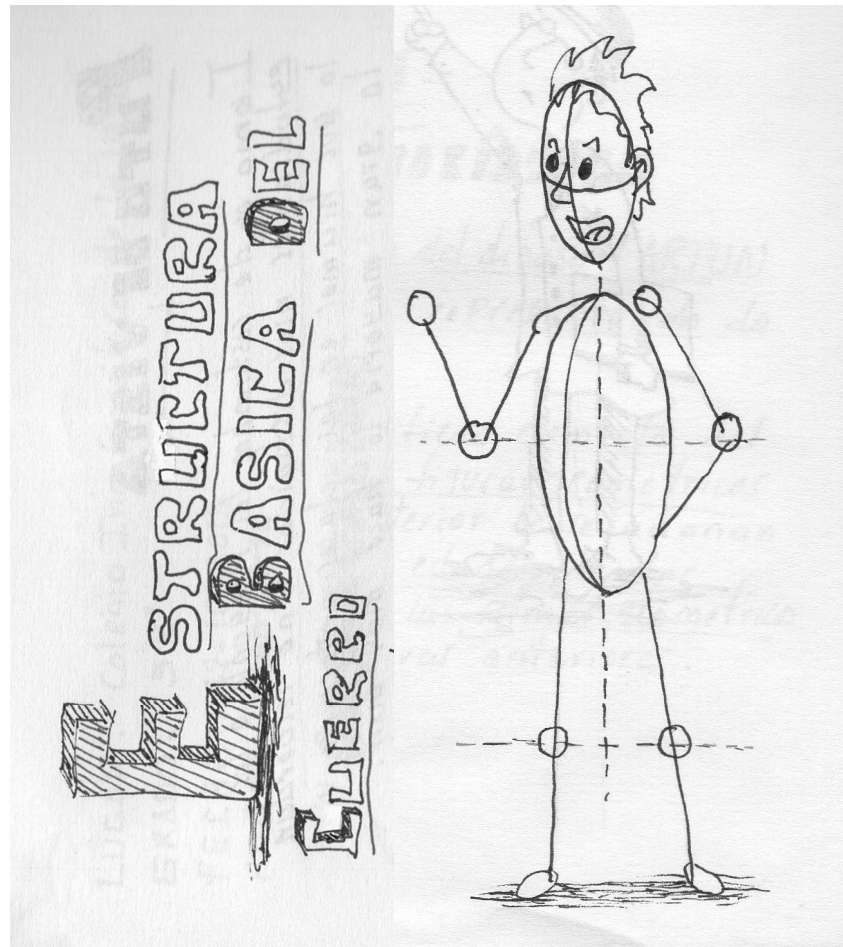
Ejemplo realizado en la pizarra en base a las figuras geométricas



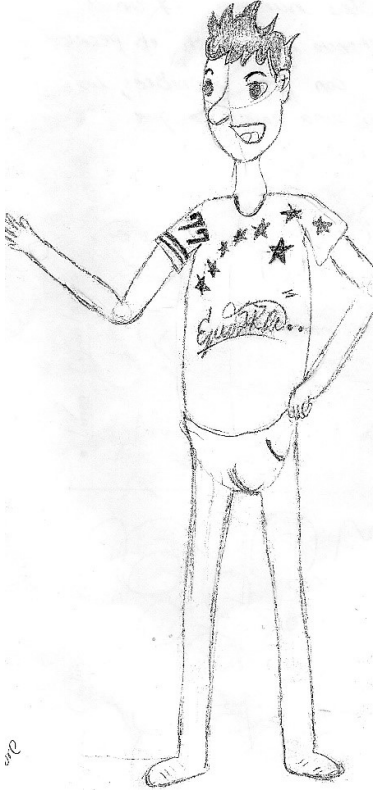
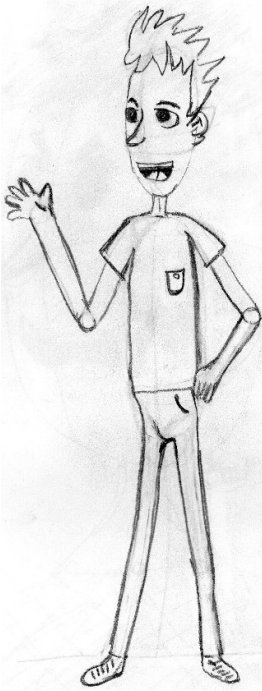

Estructuras basicas realizado por los estudiantes



Resultado de las figuras geométricas



Estructura básica del cuerpo

	<p><u>Dibujo estructura del cuerpo</u></p>  <p>Mario Alexander Alegria Mora</p>
Proceso de aprendizaje	Proceso de aprendizaje
<p><u>Dibujos Humorísticos</u></p>  <p>Emerson Hurtado Chiquitanga</p>	
Resultado del aprendizaje	

<p><u>Dibujo Estructura Del Cuerpo</u></p> 	<p><u>Dibujo ESTRUCTURA DEL CUERPO</u></p>  <p>Javier Anthony Espinoza choaga</p>
Dibujando el cuerpo completo en base a la estructura del cuerpo	
 <p>Brayan Santiago Blas Arahualpa</p>	
Resultado del aprendizaje	

APÉNDICE C

Memorando

Criterios utilizados en la construcción de categorías.

Memorando

Lugar : I.E. Inca Garcilaso de la vega

Fecha : 05, 12, 26 de octubre y el 20 de noviembre

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

Nombre de la categoría: Adolescentes

¿Cómo es?

Los estudiantes de esta categoría desarrollaron sus dibujos a partir de figuras estructuradas realizadas en la pizarra a manera de motivaciones con imágenes y figuras gráficas, esta categoría muestra dibujos relacionados netamente con adolescentes los cuales tienen similitudes, donde se muestran comportamientos parecidos que comprende entre 16 y 17 años de la etapa de desarrollo de la adolescencia y expresando de alguna manera su propia personalidad.

¿Cuáles son los valores semióticos del dibujo humorístico considerados en la categoría?

En la categoría adolescentes los valores semióticos de cada dibujo son, lo icónico e icono simbólico, pero también existen coprotagonistas, cada personaje está rodeado por otros elementos que les dan más expresividad a sus obras. Los valores destacados son la creatividad, originalidad y flexibilidad.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores son:

Fluidez, creatividad y originalidad.

¿Qué otra(s) característica(s) posee(n) esta categoría?

Los dibujos de esta categoría demuestran imaginación creatividad, flexibilidad y dominio de la línea, pero a su vez tienes una expresión de libertad y espontaneidad.

Memorando

Criterios utilizados en la construcción de categorías.

Memorando

Lugar : I.E. Inca Garcilaso de la vega

Fecha : 05, 12, 26 de octubre y el 20 de noviembre

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

Nombre de la categoría: Adultos

¿Cómo es?

En esta categoría interpretaron dibujos con características de un adulto, se desarrolló a partir de figuras ya estructuradas en la pizarra a manera de motivación, esta categoría muestra personajes relacionados netamente con adultos los cuales tienen similitudes entre sí, donde se muestran comportamientos parecidos que comprende entre 25 años de edad para adelante, expresando de alguna manera su propia personalidad.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En la categoría adultos los valores semióticos de cada dibujo son, lo icónico e icono simbólico, pero también existen coprotagonistas, cada personaje está rodeado por otros elementos que les dan más expresividad a sus obras. Los valores destacados son: la creatividad, originalidad y flexibilidad.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores son:

Este caso es particular por que demostraron dominio en la ejecución del dibujo en su estructura destacando así Originalidad, fluidez y creatividad.

¿Qué otra(s) característica(s) posee(n) esta categoría?

Esta categoría es bastante notable en sus características, muestra espontaneidad y naturalidad al momento de realizar sus dibujos y son bastante originales en sus ideas.

Memorando

Criterios utilizados en la construcción de categorías.

Memorando

Lugar : I.E. Inca Garcilaso de la vega

Fecha : 05, 12, 26 de octubre y el 20 de noviembre

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

Nombre de la categoría: Animales animados

¿Cómo es?

En esta categoría interpretaron dibujos con características de animales animados con apariencia humana, estos valores estéticos se desarrollaron a partir de la imaginación de cada estudiante por medio de la motivación, esta categoría muestra personajes relacionados con dibujos animados, los cuales tienen similitudes entre sí, donde se muestran comportamientos parecidos que comprende una preferencia por los niños, expresando de alguna manera su propia personalidad.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En la categoría animales animados los valores semióticos de cada dibujo son, lo icónico e icono simbólico, pero también existen coprotagonistas, cada personaje está rodeado por otros elementos que les dan más expresividad a sus obras. Los valores destacados son: la creatividad, originalidad y flexibilidad.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores son:

Creatividad, fluidez y originalidad.

¿Qué otra(s) característica(s) posee(n) esta categoría?

En la interpretación de estos personajes los estudiantes pusieron pocos elementos, pero en su elaboración fueron creatividad y en cuanto a las líneas no se ve mucha fluidez.